#337 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

DE HEETSTE ONTHULLINGEN VAN DE GAMEZOMER

MARVEL

MIDNIGHT SUNS

WWW.PU.NL

JULI 2022

BP € 6,75

8 718226 109316 02207

STRATEGISCHE SUPERHELDEN IN MARVELS MEESTERWERK



DE GROOTSTE WEGGEEFACTIE OOIT: MAAK KANS OP 30 JAAR AAN GAMING • ATARI EN TOEN GAMES NOG UNDERGROUND WAREN • NIEUWE VR-SETS = DUBBELE VR VIEW • SOULSLIKE MET PINOCCHIO • KLING VERSUS KLING IN DE GROTE HANDWAPENCOMPETITIE • ACHT JRPG-AVONTUREN IN ÉÉN GAME • WAAROM DE XBOX SERIES X/S EN PS5 NOG LANG NIET PERFECT ZIJN

RESHIFT

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!





STRATEGISCHE SUPERHELDEN IN MARVELS MEESTERWERK

DE GROOTSTE WEGGEEFACTIE OOIT: MAAK KANS OP 30 JAAR AAN GAMING • ATARI EN TOEN GAMES NOG UNDERGROUND WAREN • NIEUWE VR-SETS = DUBBELE VR VIEW • SOULSLIKE MET PINOCCHIO • KLING VERSUS KLING IN DE GROTE HANDWAPENCOMPETITIE • ACHT JRPG-AVONTUREN IN ÉÉN GAME • ... X/S EN PS5 NOG LANG NIET PERFECT ZIJN



Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

iPhone Tactics



Als fanatiek Hearthstone- en Fire Emblem-speler meen ik best wel wat van turn-basedstrategy te weten. Maar toen ik een trip voor Midnight Suns kreeg aangeboden, stuitte ik toch wel even op een gapend gat in mijn game-ervaring: ik had nog nooit een XCOM-game gespeeld! Gelukkig vond ik voor 5 euro in de AppStore XCOM: Enemy Within om dat gat tijdens mijn vlucht naar de Firaxis-studio in Baltimore te dichten. Coole game hoor, al denk ik dat de overdaad aan info op een groter scherm dan dat van mijn iPhone beter tot zijn recht komt.





Geravaged door de dragon



Dit is mijn gezicht na een anderhalf uur durend gevecht tegen de Highland Ravager, een van de moeilijkste draken in Dragon Age: Inquisition. Blijkbaar kan ik deze vuurbrakende asshole nog steeds niet aan op Nightmare-moeilijkheidsgraad, want nee, dit is niet hoe een winnaar eruitziet! Maar ik geef niet op, want die Dragon's Bane-achievement gaat de mijne zijn, al stop ik nóg eens 300 uur in deze Game of the Century!



Laat de ochtend maar aanbreken



Met Monster Hunter Rise: Sunbreak in aantocht heb ik m'n Hunting Horn maar weer eens opgepakt. Tijd om aan mijn Hunter Rank te werken en andere jagers van support te voorzien! Na maanden inactiviteit speelt het toch wel weer héél snel erg prettig en lijkt het alsof ik nooit weg ben geweest bij de franchise. Laat Sunbreak maar komen!



Tot ik een ons weeg



Ja, ik weet het, ik gaf Shadowlands een akelig laag cijfer samen met Alie. Maar als de kriebel om mounts te verzamelen terugkeert... dan sta ik voor ik het weet weer twee weken lang elke dag te campen in een oude uitbreiding van World of Warcraft. Ditmaal voor een draak genaamd Huolon, die gemiddeld één keer per 45 minuten spawnt en een kans van zo'n 1 op 100 heeft om een mooie zwarte draak omringd door elektriciteit te droppen. Het kostte me 230 kills, maar dan heb ik ook wat: 173 verloren uren en een draak die ik nooit ga gebruiken. Het leven van een verzamelaar.


Pag. 018


Pag. 028


Pag. 030


Pag. 056


Pag. 058

COVERVIEW

PREVIEWS

FIRST LOOKS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Dwayne Vrancken, Cody van den Bogert, Martin Verschoor*
UITGEVER *Dirk-Jan Hartog*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

TripAfwijzer



Soms is hoofdredacteur zijn leiden, en leiders moeten zo af en toe lijden. Dat is wat ik deze maand geleerd heb. Ik was namelijk gedwongen om een tripje af te slaan en staan, en niet zomaar een. Ik heb het over een preview bij Firaxis in Baltimore van een game die twee van mijn favoriete dingen op de wereld met elkaar verenigt: Marvel en XCOM. Dat niet alleen, Marvel's Midnight Suns komt ook nog eens op m'n verjaardag uit, alsof de game voor me gemáákt is! Helaas, vers terug van mijn vakantie en midden in een berg werk gedumpt, kon ik deze snoepreis onmogelijk aannemen, dus moest ik even heel zielig op een heel klein viooltje spelen. Maar het feit dat ik Jurjen in mijn plaats kon sturen, maakte het missen van een van de zeldzame overzeese tripjes die we tegenwoordig nog krijgen meer dan draaglijk. Want natuurlijk heeft hij er een fantastische coverview van gemaakt waarin hij het nu al over de ultieme Marvel-game heeft, waardoor ik nóg enthousiaster ben geworden over Midnight Suns. Daarnaast is het feit dat zowel Wolverine, Spider-Man, Iron Man, Blade, Scarlet Witch als Ghostrider op de cover staan een papieren geek-feest, dus klagen doe ik niet. Ook niet over het feit dat we dit jaar wederom niet naar Los Angeles zijn afgereisd voor de E3. Want de Gamezomer kwam dit jaar gewoon bij ons thuis! Het was een makkie om acht pagina's te vullen met aankondigingen van nieuwe games, feitjes die we geleerd hebben over aankomende titels en meer gehype dan goed voor je is. Het is een waar genot om te lezen hoe PeterKoelewijn losgaat over de cringe van Geoff Keighley in de Summer Games Fest, geloof me.
Alleen die twee premium artikelen zijn al genoeg om deze PU tot een van de lekkerste ooit te bekronen, maar natuurlijk is er nog veel meer. Dwayne die eens en voor altijd beslist wat het beste handwapen is bijvoorbeeld, een dubbele editie van Florians VR View en Graddus die een Nintendo-game uitroept tot de beste footie van het jaar. Om er nog maar eens die Nederlandse dooddoener bij te halen: klagen mogen we niet. Ik ook niet. Per slot van rekening was ik al eens in Baltimore, back in 2015 voor Firaxicon, en toen ik heb ook zeker niet geleden. ● *Wouter*


BACK IN 2015

Ondertussen...


Raf

Zag deze maand...

...in dat als je een Snoopy vermoordt, je er beter meteen honderd om zeep helpt en dat dan kunst noemt. #perfectcrime



Dwayne

Ontdekte deze maand...

...een heel vaag kaartspel: Antagon, het spel van de toekomst. Deze personagekaart genaamd Markus van Gradaal (het zou je naam maar zijn) wilde ik je niet onthouden. Helaas kon ik online niets vinden over het spel, dus mocht je Antagon kennen, meld je! Ik moet weten waar dit vandaan komt!


Graddus

Stelde deze maand...

...de vraag der vragen. En het antwoord was ja!


Alie

Werd deze maand...

...op mijn verjaardag verrast met een beeld van Majora's Mask. Extra tof is dat zijn creepy ogen oplichten als je langsloopt!


Cody

Raakte deze maand...

...weer veel te snel, veel te gehecht aan de huidige stagiairgroep. Dus besloot hij een foto te maken om het moment te vereeuwigen. (Let op: Martins niet inbegrepen.)


Jacco

Moshpitte deze maand...

...op Pinkpop met niemand minder dan Jurjen Tiersma!


LauraJenny

Voerde deze maand...

...stiekem de zwerfkatten op Kreta. Natuurlijk allemaal in voorbereiding op Stray...


Wouter

Speelde deze maand...

...de laatste sessie van onze Dungeons & Dragons-campaign: The Curse of Strahd. VIER jaar al doen ik en deze vier dwaze geeks over dit rollenspel-epiek!


Jurjen

Reisde deze maand...

...naar Baltimore voor de game die op de cover van deze PU staat. En aansluitend naar New York voor een bezoekje aan de Nintendo Store. Want tja, als je dan toch in de VS bent...


Marvin

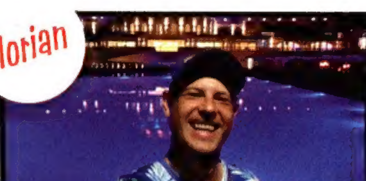
Bouwde deze maand...

...een nieuwe PC, net voordat videokaarten in prijs begonnen te dalen! Heel fijn. Maar ach, het bouwen ging verrassend goed en ik kan eindelijk weer de nieuwste games draaien. Heb er ook gelijk een 4K-monitortje aan gehangen en speel geheel onterecht alleen maar World of Warcraft en The Binding of Isaac.


Martin

Was deze maand...

...op safari... in eigen land dan. Leeuwen gezien en een gek hoedje gekregen. Top!


Florian

Zat deze maand...

...vol met mijn snikkel in de champagne op het prachtige Kreta. Wat ik heb gedaan? Genoten van de Griekse zon en uiteraard vooral drankjes gedaan aan het zwembad, exact zoals het hoort!

Wordt vervolgd...

Stagiairs!

Even een kleine shout-out naar onze stage-toppers en vooral naar Mannes, die op de redactie kwam... zonder broek. Tja, het is ook al heel wat, wakker worden en naar een redactie gaan. En dan begrijpen wij als geen ander dat je in alle haast je broek vergeet. Kan de beste overkomen. Ook stage lopen bij PU? Dat kan! Mail ons effe op redactie@pu.nl.







Druppels water

Met de Boss Factory kan je alvast je personage voor Saints Row aanmaken. Nou was een videoboy uit Zaanstad een beetje willekeurig aan het klikken en toverde gewoon een digitale Martin op het scherm. Uncanny!

Zomerse redactie

Geen E3, dan doen we het toch gewoon weer lekker zelf! Het afgelopen jaar zaten we in een lege club in Leiden en dit jaar doen we het overal en nergens... Want we trekken door het hele land om bij mensen langs te gaan die ons een vakantiekaartje opsturen via pu.nl/gamezomer. Dit kan je nog steeds doen en dan maak je automatisch kans op een Malibu-PS5 en een uitnodiging voor onze barbecue aan het einde van deze zomer. Maar goed, onze redactie dan... die is helemaal in zomerse sferen, compleet met bar en gezelligheid!







OPUNIE

STARFIELD: YEA OR NAY?

De presentatie van Starfield tijdens de Xbox & Bethesda Game Showcase hield de gemoederen flink bezig. De een zag een droom uitkomen (Skyrim in space), de ander uitte openlijke twijfels. 1000 planeten!!?? Hoe hou je dat leuk en uitdagend... Hoe kijkt de redactie hier tegenaan?





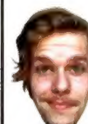
Voor mij is het een yea omdat ik - wellicht naïef - nog steeds hoop op de perfecte bastaard van No Man's Sky en Star Citizen. Yea until proven nay, dus.



Dikke yea! Bethesda is verantwoordelijk voor een paar van mijn favoriete games en heeft me eigenlijk nog nooit teleurgesteld. Afgaand op de beelden, gaat Starfield dat patroon niet veranderen.



Ik vond het er tof uitzien. Zeker de indoor-gedeelten. Duidelijk Bethesda-stijl. Dat herken je uit duizenden. Maar de claim dat er 1000+ planeten te ontdekken zouden zijn benauwt me. Dat klinkt als overkill en grote omgevingen met te weinig te doen. Een paar vet ontworpen planeten waren voor mij afdoende geweest.



Fucking yea tot de macht 500. Al moet ik zeggen dat ik dat gelul over die 1000 planeten maar als een crappy marketingpraatje vind klinken; de meeste zullen uit een mini-stukje grond bestaan, net zoals Mass Effect al eens deed, en ik verwacht niet dat je er veel van moet bezoeken om het verhaal af te kunnen ronden. Veel interessanter zijn de planeten (en ruimteschepen/-basissen?) waar je met mensen van allerlei facties kunt praten. Wel ben ik keihard overtuigd door hoe de game eruitziet en hoe het lijkt te spelen; Bethesda heeft een paar van mijn favoriete RPG's ooit gemaakt en lijkt die nu samen te gaan smelten met een van mijn favoriete settingen (ruimteverkenning à la Star Trek en Mass Effect). Dit moet wel mijn GOTY worden.



Starfield boeit me op dit moment totaal niet. Heb onlangs The Outer Worlds nog uitgespeeld en ik zie toch de nodige raakvlakken met Starfield, vooral in het gevechtssysteem. Naast dat het hetzelfde oogt, maken de shootouts totaal geen indruk. Leuk, pistolen schieten en zweven met de jetpack, maar ik wil de inslag van mijn kogels in de lijven van mijn vijanden zien en voelen. Niets daarvan in de eerste showcase. Bethesda creëert doorgaans echter supermooie en complexe werelden en de game laat nog even op zich wachten, dus wellicht sta ik er volgend jaar totaal anders in.



Het is een meh! Ik ben persoonlijk geen fan van The Elder Scrolls en Fallout, maar ik snap dat hele volksstammen superblij worden van Skyrim en zo. Starfield is exact dat, tot en met de houterige gezichtsanimaties en fletse presentatie aan toe. Alleen dan is het in de ruimte. Bethesda-fans weten vrij goed wat ze kunnen verwachten. Natuurlijk hoop ik alsnog een yea te worden, maar de Microsoft-presentatie was daar niet genoeg voor.



Iets zegt ons dat Diablo Immortal niet zo lekker scoort bij gamers...



449. **Diablo Immortal**

Platform: PC

2, 2022

0.2

Diablo® Immortal is a mobile Massively Multiplayer Online Action RPG (MMOARPG) developed by Blizzard Entertainment in...

Expand ▾

Page: 1 ... 119 120 121 122 123 124 125 ◂ prev | next ▸

Power Spy

- Hebben we eindelijk een 'E3' relaxed in het eigen kantoor zonder jetlag en te veel drank op feestjes, wordt de zomercontent gesponsord door Malibu.
- Dat heet dus de goden verzoeken...
- Malibu is wel de gezelligste sponsor die we ooit hebben gehad.
- En de eerste keer dat we lichtelijk dronken konden worden met een legitieme reden.
- In één maand tijd kregen gamers beelden van Final Fantasy XIV, Final Fantasy VII Remake, Final Fantasy VII Rebirth, Final Fantasy VII: 'We verklappen de naam nog niet' en Final Fantasy Crisis Core voorgeschoteld. En wie weet mist de Powerspy nog wat...
- Zouden de mensen van Square zelf nog wel weten hoe de volgorde van Final Fantasy in elkaar zit?
- Activision Blizzard heeft zelf een onderzoek gedaan naar of het eigen management de geluiden van seksuele intimidatie op de werkvloer heeft genegeerd.
- De uitslag was dat dit niet het geval was en dat het management niks, maar dan ook niks te verwijten viel.
- "Wij van WC-Eend adviseren WC-Eend."
- De hele wereld haat Diablo Immortal met een passie vanwege de nasty microtransacties.
- En toch harkte Blizzard in twee weken tijd 24 miljoen harde dollars binnen.
- Er zijn dus heel wat gamers die het ene zeggen en het andere doen.
- Een gegeven dat eindredacteur Marvin bekend voorkomt.
- Redacteuren doen dat bij het inleveren van teksten regelmatig.
- De lootboxes- en microtransactie-ellende in het spel beloonden de gamers met het laagste cijfer ooit. Een 0,2.
- De Powerspy heeft even een rondvraag gedaan op de redactie, maar zulke slechte cijfers haalden zelfs de redacteuren vroeger niet. »



COMMENTAAR | JJ

twitter.com/GKJJ

DE GAMESINDUSTRIE IS DE KLUTS VOLLEDIG KWIJT

Zo halverwege juni kregen we dan toch nog een lekker stukkie 'E3' voorgeschoteld. Het gebeurde in de vorm van onder meer Summer Game Fest en de Xbox & Bethesda Game Showcase. Ronkende presentaties ("wooooorld Premieeeere") vol met nieuwe games en (on-) verwachte aankondigingen. De events hielden miljoenen gamers in de wereld bezig. Hoe ik dat weet? Heb je social media niet gevolgd in die periode? Twitter stond vol reacties op de spellen die werden getoond en aankondigingen die werden gedaan. En veel ervan waren zuur. Behoorlijk zuur.



Hé, ook ik kan zuur zijn. En goed ook. Maar ik vind ook dat je altijd moet kijken naar de omstandigheden waarin de game gemaakt is en in welk stadium van ontwikkeling een bepaald project zich bevindt. Als een spel af is, in de winkels ligt en voor geen meter speelt, dan heb je als gamer alle recht om full mad te gaan. Maar op basis van een korte trailer? Een stukje gameplay van tien minuten? Dan een game volledig afbranden en een developer beschuldigen van een wanprestatie... Damn, dat is vroeg. Hold your horses.

Ik heb het gevoel dat social media er steeds meer voor zorgt dat je alles razendsnel en ondoordacht kunt roepen. Wat de animositeit tussen gamers steeds bitterder maakt. Het is kut of fantastisch. Waanzinnig of all-time dieptepunt. Gradaties bestaan niet meer. Laat ik een paar voorbeelden geven.

Final Fantasy VII Rebirth werd gepresenteerd als een (tijdelijke) PS5-exclusive. Xbox-fans deden Square Enix en al hun andere games direct in de ban. Maar waar is de wet die voorschrijft dat games altijd multiplatform moeten zijn? Er werden remakes getoond van The Last of Us en Resident Evil 4. Belachelijk, lui en soms zelfs misdadig volgens velen. En dat omdat ze zuur waren dat er geen nieuwe games werden gepresenteerd. Je hoeft het niet te kopen, hè. De nieuwe Fable werd al als kansloos afgedaan omdat de developer in kwestie in een vlaag van eerlijkheid had gemeld dat ze het spel kleiner gingen maken. Want anders kwam de titel niet goed af. Wat willen gamers dan... Call of Duty: Modern Warfare 2 werd bij het grofvuil gezet omdat het vorige deel niet goed was. Zo ken ik er nog wel een paar. De nieuwe Fifa afgemaakt omdat EA de naam ging veranderen. Diablo IV gesloopt omdat Diablo Immortal zo'n eng product was. Starfield en Bethesda uitgekafferd omdat 1000 planeten te veel waren. En je kon niet 'seamless' van vliegen naar landen. Kritisch mag, zijn wij ook (zie verderop in deze oPUnie), maar geef developers ook de ruimte. Het voorlopige voordeel van de twijfel.

Het enige wat al dit gevit oplevert is dat developers compleet gedemotiveerd en burned-out raken. Sommigen worden op hun privéaccounts aangevallen, bedreigd, uitgescholden en voor alles en nog wat uitgemaakt. En iets zegt mij dat de game daar zeker niet beter van wordt. En hé, je hoeft het spel straks niet te kopen hè. Dat is namelijk het enige doorslaggevende signaal dat je kunt geven als een game je niet bevalt. Maar kap met dat zwartgallige gehak op spellen die nog niet af zijn. Het leidt tot niks... Helemaal niks.

XBOX GAME PASS LOOPT LANGZAAM VOL

Dat Game Pass value for your money is, dat hoeven we niemand meer uit te leggen. Maar je kunt niet eeuwig blijven teren op back catalogue. Er moesten nu echt nieuwe en goede games op de service van Xbox gaan komen. En snel ook.

Als je de (gedeeltelijke) afbeelding bekijkt, dan kun je niet anders dan concluderen dat er aan die opdracht eindelijk voldaan is. Of het allemaal games zijn die je wilt spelen en goed gaan worden, kan niemand zeggen. Maar dat Game Pass met 40 nieuwe titels voor 2022 geen games heeft... die uitspraak klopt niet meer.



"Als PlayStation wil lekken waar we mee bezig zijn, moeten ze dat vooral doen."



Naughty Dogs Neil Druckmann weet wie zijn baas is...

Power Spy

● Blizzard heeft beloofd dat Diablo IV anders zal zijn en haalt de lootboxes uit Overwatch 2. Want die zijn niet echt gamervriendelijk...

● Zijn ze daar schizofreen geworden ofzo...

● De NFT-bubbel lijkt te zijn gebarsten. NFT's (van games) waar honderden dollars voor werden betaald, zijn opeens niks meer waard.

● Dat idee had de Powerspy al. De bakker wilde nooit zijn plaatje van een aap accepteren voor een halfje volkoren en drie krentenbollen.

● Over geld gesproken, de makers van cheats voor Destiny 2 moeten van het gerecht ruim 13 miljoen dollar schadevergoeding aan Bungie betalen.

● Iets zegt de Powerspy dat Bungie geen genoegen gaat nemen met een aantal NFT's van aapjes.

● Tijdens de pandemie was het een must: vergaderen via Zoom. En dat was doorgaans tergend saai. Je zit toch een beetje in je eentje tegen bewegende plaatjes aan te kakelen.

● Net nu de pandemie voorbij lijkt en we elkaar gewoon in het echt kunnen ontmoeten, oppert Microsoft het idee om gaming in Zoom te implementeren.

● Waardoor je straks tijdens de vergadering Solitaire of Wordfeud kunt spelen.

● Is net iets minder leuk dan Zoom in combinatie met een fles Malibu, maar van dat laatste worden de vergaderingen weer vrij warrig.

● En de redacteuren zijn zonder Malibu al warrig genoeg.

● Er wordt een film van Gran Turismo gemaakt.

● De Powerspy speelt de racegames graag, maar is nog nooit een verhaallijn tegengekomen. Dus... hoe dan?

● Om nu straks in de bioscoop anderhalf uur lang naar een stoet voorbijrijdende auto's te gaan kijken...

● Dan gaat de Powerspy wel langs de snelweg staan. Stuk goedkoper en volledig 3D zónder brilletje.

● Over films gesproken, er komt ook een Duke Nukem-film. »

Power Spy

● Eindelijk een film waarvoor JJ naar de bioscoop zou gaan.

● Een keer of zes weltevergstaan, om alle diepere lagen in de dialogen te vatten.

● De vraag is natuurlijk wel of ze de Dukester in dit tijdperk ook laten zeggen wat 'ie normaal zegt...

● De spierbundel is nu niet bepaald eeeh, woke.

● De Switch is hard op weg de PS4 in overall verkochte aantallen voorbij te gaan. Daarmee wordt het een van de best verkopende consoles ooit, die ook nog niet eens geliefd is bij gamers.

● Dat Jurjen dit nog mag meemaken...

● Over vaders gesproken. Het was de afgelopen maand Vaderdag.

● De Powerspy is benieuwd hoeveel vaderlijke redacteuren een PS5 van hun spruiten hebben gehad.

● Of wie weet een NFT-helm uit Ghost Recon.

● Want pa, dat wordt toch helemaal de shit...

● Diablo IV gaat volgens Blizzard 150 dungeons krijgen.

● Zo lang de Powerspy ze niet allemaal hoeft te kopen, vindt hij het al lang okay.

● In de game Anger Foot trap je jezelf letterlijk een weg door de vijanden heen.

● Inderdaad, een first-person footer...

● De update voor Resident Evil Village laat je straks spelen met Lady Dimitrescu.

● De Powery heeft een donkerbruin vermoeden dat veel mannen en mogelijk ook vrouwen dit gegeven graag letterlijk zouden nemen.

● En nee, geen woordgrappen over 'nemen' graag...

● De Powerspy houdt van Naughty Dog. De The Last of Us-serie behoort zelfs tot zijn favorieten. »

OPUNIE

KOMT DE THE LAST OF US-REMAKE NIET TE VROEG?

Remakes worden meestal gemaakt van games die tien tot vijftien jaar oud zijn. Die qua uiterlijk en gameplay in niks meer lijken op de spellen van vandaag de dag. De remake van het meesterwerk van Naughty Dog deed daarom nogal wat wenkbrauwen fronsen. Negen jaar na dato komt er een remake van een spel dat al eerder geremasterd was. Is dat niet te vroeg? We vroegen het aan een aantal redacteuren.





Belachelijk, die remake. Vlak voordat deel twee uitkwam die remaster nog eens gespeeld en hij is prima verjaard. De komst van The Last of Us Part 1 is slecht op één manier te verklaren: de cash, saaf, dough en flappen die het gaat opleveren als de HBO-serie volgend jaar verschijnt. Totaal misplaatst, had dan de eerste Uncharted geremaked!
Ik vind dat het minstens tien jaar moet duren voor er een remake gemaakt kan worden. Daarnaast vind ik dat de animaties en gameplaysystemen dusdanig verouderd moeten zijn dat ze na tien jaar niet fijn meer spelen. Neem Uncharted: Drake's Fortune, die afgrijselijk verjaard is. Onnauwkeurige platforming, rommelige schietmechanieken en een oerdomme AI. Geestdodend en frustrerend. Perfect om recht te trekken in een remake.



Als een remake ervoor zorgt dat iemand een gemiste klassieker alsnog speelt, waarom niet. En in het geval van The Last of Us is er elke drie jaar weer een nieuwe generatie mentaal 'klaar' voor die toch wel unieke beleving. De enige échte slachtoffer die ik zie zijn de obsessieve verzamelaars.



Als Naughty Dog zegt dat een remake nodig is om het verhaal te vertellen zoals ze het oorspronkelijk wilden, tja, dan moeten ze dat gewoon lekker doen. De studio is inmiddels groot genoeg dat het andere projecten niet al te veel in de weg moet zitten, en als er één studio zijn sporen heeft verdiend... Ik vind het ook niet per se een teken dat de industrie in een creatieve dip zit; Graddus zit ook gewoon te wachten op een remake van Rise of the Triad en klaagt in dit nummer nog dat Sniper Elite te veel is veranderd, dus lekker laten lullen die mensen!
The Last of Us Part 1 ga ik zeker spelen; ik zie een extra manier om dit fantastische verhaal te beleven niet als iets negatiefs. Hierna zal het ook wel meer dan tien jaar klaar zijn wat betreft deeltje 1, en zal Nathan Drake aan de beurt zijn voor wat remakes. En ook die ga ik lekker spelen.





The Last of Us Re-re-re-re-remastered 2.3.4.0 is het zoveelste bewijs dat de gamesindustrie in een MEGA creatieve dip zit. En eigenlijk de complete entertainmentindustrie. Vroeger hadden uitgevers wel eens last van sequelitis, maar deze remake/remaster-ziekte is pas echt terminaal. Wtf man, de grootste aankondigingen van het afgelopen jaar komen uit het PlayStation 3-tijdperk (The Last of Us, GTA V) of zelfs de PS2 (Resident Evil 4)! Duidelijk is dat generatie avocado-shake de bizz heeft overgenomen: nul prikkelende ideeën, nul eigen identiteit. Of het nou qua film is, muziek of games. Want hé, je zou maar eens je nek uitsteken; voor je het weet hakt Twitter je kop eraf!
Remakes mogen van mij na minimaal twee generaties, oftewel vijftien jaar. Maar liever gewoon helemaal niet. Ik héb al die games al, en ik hóéf ze niet nogmaals te spelen met iets meer pixels. Ga eens wat nieuws bedenken jongens, hop hop!



Ik hoop dat Naughty Dog nog uitlegt waarom ze de game volledig opnieuw gemaakt hebben, want nu voelt het gewoon vies. Juist omdat velen de oorspronkelijke game een kunstwerkje vinden, is het raar om die volledig te vervangen en al zo snel ook. Alsof het Rijksmuseum de Nachtwacht in een vuilcontainer knalt en een schilder een meer gedetailleerde Nachtwacht laat schilderen. Dat kan ongetwijfeld nu met modernere technieken, maar dat is niet de reden dat we Rembrandts schilderij mooi vinden. Tijd hoeft bij remakes voor mij geen rol te spelen. Ik ben helemaal voor remasters en ook remakes als de oude game slecht verjaard is of je de gameplay een verrassende wending kan geven. Maar dat is allemaal niet van toepassing op The Last of Us en de PS5-remake, denk ik.



Er zijn ongetwijfeld mensen die het nog een keer willen spelen en daar geld voor zijn bereid neer te leggen. Het is easy money voor de ontwikkelaar, dus ik snap het. Van mij hoeft het niet... maar hé, wie ben ik? Dus ze moeten het lekker zelf weten. Als ik het wil spelen, speel ik het, anders niet.



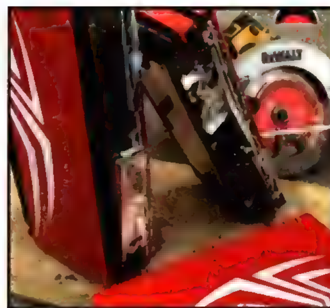
Voor mij is dit puur strategie. Er komen door de bekende redenen te weinig first-party-games uit dit najaar. Een remake valt vrij snel te maken. En The Last of Us is een onmiskenbaar meesterwerk. Het is een moetje. Grootste probleem vond ik nog dat het spel als uitsmijter van de Summer Game Fest werd gebracht. Dat is pure armoede wat mij betreft.



VR-PORNO KILLING VOOR BEDENKER KINECT

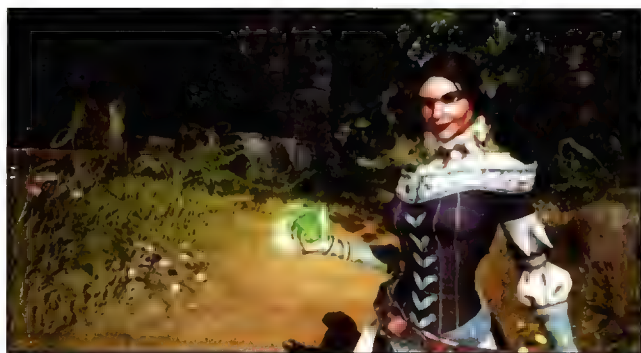
Alex Kipman, een van de mensen die de Kinect voor Microsoft ontwierp, moet na 21 jaar trouwe dienst weg bij het bedrijf vanwege beschuldigingen van wangedrag. Kipman wordt onder andere beschuldigd van het kijken naar "VR-porno" op kantoor. Nu is porno kijken op kantoor al weinig slim, maar in VR al helemaal. Met zo'n goggle op je pan zie je niet dat jouw collegae er aankomen.





FANBOY OF GEWOON EEN SUKKEL?

Je hebt fanboys en fanboys. En deze foto's tonen een fanboy met hoofdletter F. De beste man - vrouwen doen dit niet (iets meer hersencellen dan een man) - was zo pissed off door het feit dat de Spider-Man-game die nooit naar de PC zou komen (aldus Insomniac) toch naar de PC kwam, dat hij zijn Spider-Man-PS4 doormidden zaagde. In dit bizarre verhaal werd nergens vermeld of hiermee ook zijn recht op garantie verliep.





DEZE GAMES HADDEN WE OOK GRAAG TIJDENS 'E3' GEZIEN

God of War Ragnarök

Misschien is hij inmiddels al getoond, maar ten tijde van het schrijven van dit artikel was het erg stil rond Ragnarök. We hadden hem echt moeten zien in juni. Al is het alleen maar om de geruchten over een eventueel uitstel de kop in te drukken.

Elden Ring-uitbreiding

Bizar eigenlijk. Dat een game zo goed is dat de DLC gezien wordt als een grote aankondiging tijdens de 'E3', en dat het ontbreken ervan gezien wordt als een grote teleurstelling. Ook bij ons...

Dragon Age: Dreadwolf

EA toonde weinig in juni. Ja, de naam van het vierde Dragon Age-deel, Dreadwolf. En dat is wel erg weinig voor BioWare, een developer die al een tijd niks briljants meer heeft gebracht.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2

Mogelijk heeft Nintendo als je dit leest al een Direct de ether in geslingerd. Maar het uitstel van de game was al een flinke aderlating voor de Nintendofans, en deze pijn had wat verzacht kunnen worden als ze in juni een teken van leven hadden getoond.

Fable 4

Misschien wel dé game waar Xbox-fans op wachten. Eentje die eind mei negatief in het nieuws kwam omdat het spel ingekort werd, omdat het anders niet goed af kwam. Reden genoeg om die brutale bekkies nu even de mond te snoeren.

Avowed

Geen Avowed, want 2023. We snappen dat Xbox het strikt wilde houden. Maar een of twee blikken van vette games in de toekomst hadden we graag gezien. Of was Avowed nu al zo goed dat Starfield erbij zou verbleken?!

"Als ik met mijn hand kon zwaaien en er dan een Fallout 5 was, zou ik dat meteen doen."



Zwaaien Todd, zwaaien...





Nederlands Instagram-model Ella Freya vereeuwigd als Ashley in Resident Evil 4

Power Spy

● Hij verwacht ook niet dat als je een nieuwe game op een presentatie laat zien, dat je meteen een half uur beeld toont.

● Maar om de komende The Last of Us-multiplayergame nu te teasen met behulp van één stuk artwork... Dat was wel heel minimaal.

● Wat is de volgende stap? Alleen het eerste woord van de titel presenteren? Onder het motto 'volgende week nieuwe stream, tweede woord'?

● Een van de meest opvallende aankondigingen tijdens Summer Game Fest was Goat Simulator 3.

● Niet omdat de game nu zo opzienbarend of innovatief was, maar omdat er helemaal geen deel 2 bestaat.

● De ontwikkelaar heeft waarschijnlijk iets te veel gekeken naar Final Fantasy.

● De nieuwe game van Kojima heet naar alle waarschijnlijkheid Overdose en komt via de cloud exclusief bij Xbox uit. Dit omdat alleen Microsoft de ultieme fantasie van de Japanner kon waarmaken.

● De Powerspy laat het even aan zich voorbij gaan, want net als een aantal PU-redacteuren is hij nog steeds aan het bijkomen van een Overdose aan Kojima's bizarre fantasieën in Death Stranding.

● De E3 keert in 2023 terug als offline event. Althans, dat zegt organisator ESA.

● We mogen volgend jaar dus mogelijk weer naar Los Angeles.

● Als de sponsor ook volgend jaar Malibu is, dan wordt de heenvlucht in ieder geval een stuk beter te verteren.

● Overigens houden we een flinke slag om de arm, want de ESA kan van alles roepen en willen, maar als uitgevers de E3 niet meer van deze tijd vinden, dan staat de zaal leeg.

● En om nu voor drie immense, lege hallen naar Los Angeles te vliegen, daar hebben Wouter en zijn crew weinig zin in.

● Daar helpt zelfs een fles Malibu of tien niet bij...

De 52-jarige Marvel-fan Jurjen heeft in zijn leven tientallen Marvel-games gespeeld, maar geen enkele was volgens hem zo goed en uitgebreid als Marvel's Midnight Suns. De vijf uren die hij in Baltimore die game mocht spelen waren wat hem betreft overtuigend genoeg: we gaan in oktober de ultieme Marvel-game beleven.

"Niemand begreep het. Dat ik als jochie van 10, 11, 12 jaar zo'n beetje al mijn zakgeld besteedde aan Marvel-comics en videogames. Mijn klasgenoten hadden er in elk geval niets mee, laat staan mijn ouders, of enig ander zogenaamd volwassen mens. Gelukkig werd in de veertig jaren die volgden de wereld wat wijzer. Ondertussen levert Marvel de populairste films en series van het moment, terwijl games verreweg de grootste vorm van entertainment zijn geworden. Toch zijn er nog steeds wel wat gamegenres in de niche-hoek blijven hangen. Zoals het turn-basedstrategy-genre, dat met titels als Civilization, XCOM en Fire Emblem torenhoge scores oogst en best wat spelers trekt, maar nooit zoveel als die games eigenlijk zouden verdienen. Het zou mij niets verbazen als Marvel's Midnight Suns voor het turn-basedgenre gaat worden wat Elden Ring voor de soulslike was. Namelijk: de doorbraak naar het grote publiek. De game heeft in elk geval alles wat turn-based strategy zo geweldig maakt, is verreweg de grootste productie ooit in het genre, én put natuurlijk even rijkelijk als slim uit die geliefde Marvel-franchise. Een perfecte storm?"

Jurjen DRAAGT 'S NACHTS EEN ZONNEBRIL

MARVEL'S MIDNIGHT SUNS
EEN MIDDERNACHTZ



ONNIG VOORUITZICHT

WEET JE WAT, IK PAK M'N BLADE WEL EVEN.
GOH, BLADE, WAT EEN BRILJÁNT IDEE.
WHAT'S NEXT? PAKT SILVER SURFER ZIJN SURFPLANK?
GAAT STORM HET LATEN STORMEN?
DIT IS WAAROM IK NORMAAL GESPROKEN ALLEEN WERK.

Toen ik midden mei werd gevraagd of ik aan het eind van die maand Marvel's Midnight Suns wilde checken bij de studio Firaxis in Baltimore, voelde dat als een cadeautje. Of, nou ja, zeg maar een groot cadeau. Want na dik twee jaar thuiszitten was ik wel weer eens toen aan een vette trip. En dan ook nog eens naar de VS! Voor een Marvel-game!
Enig probleempje: ik had nog nooit een XCOM-game gespeeld. Terwijl ik uit de preview van Wouter al had begrepen dat Marvel's Midnight Suns zwaar op het eveneens door Firaxis ontwikkelde XCOM zou leunen. Gelukkig had ik nog twee weken om deze leemte in mijn game-ervaring te vullen. En eenmaal in Baltimore bleek de ruime ervaring die ik de afgelopen jaren al wél had opgedaan in turn-basedstrategy-games als Fire Emblem: Three Houses en Hearthstone bijzonder goed van pas te komen.
Maar goed, laat ik om te beginnen de vergelijking met XCOM maar eens maken. Kan ik ondertussen de lezers die net als ik (tot voor kort dan) nog nooit een XCOM-game speelden meteen een beetje uitleggen hoe dat nou werkt, zo'n turn-basedstrategy-game.

> **"Je beschikt beperkt over je moves, maar ze treffen wel altijd doel. Dat past beter bij superhelden, toch?"**

Kern van de gameplay

Net als in de XCOM-games wordt de kern van de gameplay in Marvel's Midnight Suns gevormd door turn-based gevechten op maps met diverse bouwwerken en obstakels. Als je 'aan de beurt' bent kies je op je gemak welke personages je wilt verplaatsen en wat voor aanvallen je ze wilt laten uitvoeren. Nadat je 'End Turn' hebt gekozen is de tegenstander aan de beurt, en zie je hoe de vijandelijke eenheden stuk voor stuk over de map bewegen en jouw poppetjes aanvallen. Dat is meestal het moment dat je tevreden vaststelt dat die vijanden je troepen weinig kwaad kunnen doen, of, vaker eigenlijk, dat je tijdens je beurt toch beter had moeten opletten, omdat de



Wesley Snipet.

INTERVIEW

Voor een nóg beter beeld van Midnight Suns sprak ik nog even met Garth DeAngelis, de franchise-producer van Marvel's Midnight Suns.

Hoe lang geleden zijn jullie met de productie van de game begonnen?
Zo'n vier jaar geleden. Het is dan ook verreweg het grootste project waar Firaxis ooit aan heeft gewerkt. En de eerste game van Firaxis die is gebaseerd op een bestaande franchise.

Ik neem aan dat jullie met die Marvel-franchise op het grote publiek mikken. Maar is de game niet wat te ingewikkeld en hoogdrempelig om bij de massa in de smaak te vallen?
Persoonlijk geloof ik dat we die massa wel gaan bereiken. Want de game heeft alle diepgang en cijfertjes en systemen van het genre, maar zit ook boordevol snelle actie, meeslepende verhalen en ontwikkeling van personages en relaties, elementen die vaak ontbreken in tactical games. Misschien wordt de game een soort 'gateway' die de deur naar het genre voor mensen opent, zodat ze kunnen ontdekken hoe geweldig turn-based-strategy-titels kunnen zijn.

Wat het ontwikkelen van relaties betreft meende ik invloeden van Fire Emblem: Three Houses te zien. Klopt dat?
Jazeker, we zijn allemaal groot fan van die franchise, en ik weet dat het team zich daar graag door heeft laten beïnvloeden.



UGH, EEN GEVECHT MIDDEN OP STRAAT?

DAT IS ZO ERG NOG NIET. IK KEN EEN SCHILDER DIE OOIT GELD OP STRAAT VOND.

VINDCENT VAN GOGH.

In hoeverre zijn jullie beïnvloed door recente Marvel-games als Marvel's Avengers en Guardians of the Galaxy?
De world-building in Avengers is geweldig, we waren ook onder de indruk van het verhaal en spektakel in die games. En uiteraard hebben we ook veel met Marvel Games overlegd over wat er wel en niet in die games werkte.

Ik vond het al opvallend dat je tijdens de presentatie de variatie in vijanden zo benadrukte…
(Lachend) Ja, je krijgt meer dan steeds dezelfde robots in onze game. Dat is een les die we dankzij die game wel hebben geleerd.

Is de game compleet als hij in oktober verschijnt? Of gaan jullie er later nog dingen aan toevoegen?
O ja, we gaan er zeker nog DLC voor uitbrengen, waaronder extra personages en verhaalmissies die je kunt integreren in je campaign.

Nog plannen voor multiplayer?
Nee. Dit wordt een klassieke singleplayergame met een enorme, epische campaign en heel veel optionele content.

Ik heb eigenlijk maar één echt kritiekpunt: je hoofdpersonage loopt een beetje stijf en onhandig door de Abbey. Hij voelt niet echt gegrond in zijn omgeving.
Aha. Daar hebben we al wel veel aan gewerkt. We doen ook zoveel nieuwe dingen, dingen waar we als Firaxis nooit eerder aan hebben gewerkt. We zijn echt trots op wat we al hebben bereikt, maar er zijn zeker gebieden waarin we ons nog kunnen ontwikkelen als deze game een succes wordt.

Als deze game een succes wordt, wat dan?
Dan krijg je de meest geweldige walking animation die je je maar kunt voorstellen.

Dus jullie hebben al een sequel gepland? Dit moet een franchise worden?
Dat is zeker ons doel.

energiepunten bij bosjes uit je eenheden worden gebeukt of geknald.

Als het je na een stuk of tien beurten toch is gelukt om met slimme tactieken en handig gebruik van de objecten op de map alle vijanden te verslaan (of een ander soort doelstelling te behalen) ga je terug naar je uitvalsbasis, waar je de tijdens de strijd vergaarde ervaringspunten en items kunt investeren en uitdelen om je strijdkrachten te versterken. Tot zover, heel basaal, de gameplay waar zowel XCOM als Marvel's Midnight Suns om draait.
Nu de verschillen.

Verschillen

Zoals je ondertussen hopelijk wel had begrepen, speel je in Marvel's Midnight Suns niet met inwisselbare soldaatjes maar met superhelden. En niet zomaar wat superhelden, maar met zo'n beetje de machtigste helden ooit bedacht, waaronder Dr. Strange, Iron Man en Captain Marvel. Om je daarbij ook echt een machtig gevoel te geven, heeft Firaxis nogal wat aan de XCOM-formule veranderd.
Om te beginnen hebben de omgevingen geen rasters, zodat je je helden veel vrijer over de maps kunt verplaatsen. Daarbij is het schuilen achter objecten - wat in XCOM een essentieel onderdeel van de gameplay is - in Midnight Suns niet mogelijk. En dat is eigenlijk wel logisch. Want waarom zou je als gepantserde Iron Man of übermachtige Captain Marvel achter een muurtje schuilen als een lullig Hydra-soldaatje wat kogels je kant op vuurt? In plaats daarvan kun je objecten in je omgeving juist gebruiken om vijanden te slopen. Je gooit bijvoorbeeld een auto tegen zo'n Hydra-soldaatje om hem in één hit te killen, of beukt hem met een krachtveld in een lavapoel.
Een nóg groter verschil met de XCOM-gameplay is dat je in Midnight Suns niet altijd over al je moves kunt beschikken en kaarten moet spelen om aan te vallen.

Kaarten

Inderdaad, je moves zijn kaarten in Midnight Suns. Maar vrees niet, dit wordt geen game waarin je die kaarten uit gekochte pakjes moet halen of andere microtransactie-achtige shit. Firaxis heeft simpelweg inspiratie uit de turn-based-cardgame geput om tot de meest logische superhelden-gameplay te komen. Serieus! Ik zal het uitleggen.
De cards zijn er in drie soorten: Attacks (doen schade), Skills (doen van alles maar geen schade) en Heroics (de ultieme supermoves die je elke beurt zou willen doen, maar waarvoor je eerst Heroic-energie moet opbouwen).
Elke beurt krijg je op basis van de drie helden in je team een handjevol kaarten met moves die je tijdens je beurt kunt spelen, en daar moet »


Typisch Marvel in 2022… Alle personages moeten ineens 'horny' worden gemaakt.

ZEG, HOE IS HET EIGENLIJK MET CAPTAIN MARVEL? HAAR ZOU IK NOOIT PIJN DOEN.
O GOD, HET IS ERGER DAN IK DACHT.
HIJ IS NU EEN SIMPIOOT!

je het dan mee doen. Dus beschik je niet altijd (meteen) over alle moves, maar weet je wél zeker dat een uitgevoerde move doel zal treffen (terwijl in XCOM de kansen dat je doel treft nog met zuinige percentages worden aangegeven).
Daarmee is het systeem van XCOM eigenlijk op zijn kop gezet: waar je in XCOM altijd alle moves kunt kiezen maar niet weet hoe ze uit zullen pakken, kun je in Midnight Suns slechts beperkt over je moves beschikken, maar treffen ze wel altijd doel. Dat past beter bij superhelden, toch? En het verklaart ook waarom Captain Marvel niet op beurt één al de kracht van de kosmos gebruikt om een hele kaart vol minions te clearen.

Voor als dat kaartsysteem je wat simpel in de oren klinkt: het gaat allemaal veel dieper dan ik hier suggereer, met (net als in Hearthstone) extra regeltjes en effecten op de kaarten en schier eindeloos veel mogelijkheden om je kaarten te upgraden en vette decks te bouwen. Wat ons bij de Abbey brengt.

De Abbey

De Abbey is je uitvalsbasis en het tweede grote verschil met XCOM, met misschien nog wel meer impact dan de introductie van het kaartensysteem. Want waar je uitvalsbasis in XCOM wordt gevormd door een menu met wat plaatjes, is het in Midnight Suns een enorme 3D-omgeving vol mogelijkheden om je helden niet alleen sterker te maken, maar ook om ze beter te leren kennen. Want helden als Wolverine, Magik, Iron Man en Spider-Man zijn niet alleen in blitse kostuums gehulde vechtjassen, daaronder schuilen 'gewone' mensen als Logan, Illyana Rasputin, Tony Stark en Peter Parker, met zorgen en onhebbelijkheden die niet zoveel van de onze verschillen.
Die menselijke kanten staan centraal in de Abbey, waar je helden gewoon in burgerkloffie rondhangen, altijd klaar voor een praatje, of misschien zelfs een potje gamen of een uitstapje. Net als in Fire Emblem: Three Houses kun je door interactie met die helden je relaties met ze versterken (of juist verzwakken), wat je tijdens gevechten nieuwe combo-mogelijkheden en passieve buffs kan opleveren.
En dat is nog maar één van de dingen waar je je in de Abbey in kunt storten. Want je kunt er ook trainen in The Yard, je helden upgraden in The Forge, gamma coils naar Tony brengen om de

EEN OEROUD VERHAAL

Het verhaal van Midnight Suns is gebaseerd op Midnight Sons (inderdaad, met een O), een nogal onbekende korte serie Marvel-comics uit de vroege jaren 90, waarin een groepje helden (waaronder Ghost Rider, Blade en Magik) de strijd aanbond met Lilith, de moeder aller demonen. Dit verhaaltje is als basis gebruikt voor een veel uitgebreider verhaal, waarin de militaire, fascistische organisatie Hydra het Darkhold-boek - zie de nieuwste Dr. Strange-film - gebruikt om Lilith uit de dood te laten herrijzen, zodat ze samen met haar demonische legers over de aarde kunnen heersen. Binnen dit occulte circus ben jij de Hunter, de eerste 'fully customizable' nieuwe superheld in het Marvel-universum, die als zoon/dochter van Lilith de enige is die deze vrouw kan stoppen. Daarvoor verzamel je natuurlijk nog wel even een legertje superhelden om je heen, waaronder naast Ghost Rider, Blade en Magik ook Captain America, Iron Man, Dr. Strange, Spider-Man, Wolverine, Scarlet Witch en Nico Minoru.



> **"Geen enkele Marvel-game ging zo ver als Midnight Suns in het omvatten van alles wat Marvel-verhalen zo tof maakt."**

Abbey te upgraden met nieuwe gebouwen, of het uitgestrekte landschap vol geheimen rondom de Abbey verkennen. Veel hiervan is optioneel, maar lang niet alles, en in combinatie van de berichten in je Superlink (het sociale netwerk waar al je superheld-vrienden op zitten) en pop-ups met nieuws van The Daily Bugle, valt er altijd wel iets te zien, lezen of te beleven in de Abbey. Misschien wel wat té veel, wat zeker zal gelden voor mensen die géén Marvel-fan zijn.



Veel van alles

Wanneer je vindt dat mijn verhaal wat 'te uitleggerig' is geworden: excuses daarvoor, maar ik heb nog geen kwart van de voornaamste info uit mijn aantekeningen overgebracht. Zelfs tijdens mijn vijfde uur in de game werden nog nieuwe dingen geïntroduceerd en leerde ik nóg meer nieuwe systemen doorgronden. Midnight Suns levert veel van alles, en wordt dan ook zo'n game waar je minstens 80 uur mee zoet bent. Je merkt echt dat ze er bij Firaxis alles aan willen doen om die machtige Marvel-licentie én elke held zo goed mogelijk uit de verf te laten komen, zowel op de slagvelden als daarbuiten. Dat maakt de game waarschijnlijk een martelgang voor iedereen die niets met Marvel heeft, maar juist een feest voor Marvel-fans, en gelukkig schaar ik me in de laatste categorie.
Sinds ik als jochie van 10, 11, 12 jaar mijn zakgeld besteedde aan Marvel-comics en videogames, ben ik altijd fan van Marvel en videogames gebleven, en speelde ik zo'n beetje alle Marvel-games die de afgelopen veertig jaar verschenen. Daar zaten een paar erg goede games tussen, zoals Marvel: Ultimate Alliance, Lego Marvel Super Heroes, Marvel versus Capcom, de recente Spider-Man-games en het onvolprezen Guardians of the Galaxy. Maar geen enkele van die games ging zo ver als Midnight Suns in het omvatten van alles wat Marvel-verhalen zo tof maakt; met niet alleen aandacht voor het rammen en pletten op het slagveld, maar minstens zoveel aandacht voor de menselijke kanten van de helden en diepgaande mogelijkheden om die personages te ontwikkelen. Dit feest mag geen Marvel-fan missen.

LEDER EN BLINKEND METAAL

Uiteindelijk kun je al je helden in Midnight Suns hullen in gloednieuwe kostuums, die qua design zijn gebaseerd op de outfits van motorrijders en hardrockers uit de jaren 80 en 90, inclusief strak leer en glimmende metal-studs. Het pantser van Iron Man is gebaseerd op de sportwagens uit die tijd, die wat hoekiger van vorm waren dan tegenwoordig. In de door Tony Stark en Dr. Strange gemaakte kostuums zie je zowel hightech-elementen als occulte tekens.



VERWACHTING *JURJEN:*
Ben je een XCOM-fan met een hekel aan Marvel, dan moet je Midnight Suns absoluut skippen. Maar ben je een fan van Marvel die nog nooit zo'n vage turn-basedstrategygame heeft geprobeerd, dan is oktober het moment waarop je dan toch eens in dit genre moet duiken. Het zal je niet tegenvallen!

- \+ Spectaculaire turn-based actie op het slagveld.
- \+ Interessante en veelzijdige RPG-elementen buiten het slagveld.
- \- De eerste vijf uren waren nog erg tutorial-achtig.
- \- Niks aan als je niks met Marvel-helden hebt.

BASICS
TURN-BASED STRATEGY
FIRAXIS/VIRTUOS/2K GAMES
1 SPELER
2022



WAT HEEFT JUNI GEDAAN VOOR GAMERS?

ZON, STREAMS EN 88 AANKONDIGINGEN

2022 mag dan wel een E3-loze zomer hebben, maar de maand juni zit volledig vol geramd met shows die barsten van de aankondigingen en WORLD PREMIERES. Laura, PeterKoelewijn en Wouter hebben alles gevolgd en zo goed als alles in de komende pagina's gepropt!



DE 15 GAMES VAN DE STATE OF PLAY



Resident Evil 4 Remake

De remakes van Resident Evil 2 en 3 hebben ons laten zien hoe goed Capcom is in het compleet opnieuw opbouwen van hun klassiekers. En dat gaan ze nu ook doen met deel 4, wat volgens velen een van de beste Resi's ooit is! Wees dus maar snel hyped.



The Callisto Protocol

De Dead Space-vibes, de onheilspellende scifi-vergezichten, de uiterst gedetailleerde, grafische stijl en de genadeloos ranzige bodyhorror maken dit een game die je niet durft, maar wel WIL spelen.



The Walking Dead: Saints and Sinners – Chapter 2: Retribution

Het eerste deel van deze game moet een van de beste VR-titels ooit zijn, dus ondanks deze belachelijk onhandige titel is deze PSVR2-titel eentje om in de gaten te houden. De game komt dit jaar nog naar Steam en Oculus, maar in 2023 naar PlayStations nieuwe VR-set.



Rollerdrome

Tony Cyber Hawk's Pro Assassin van de OlliOlli-makers? In een cool grafisch stijltje compleet met vette muziek? Als de gameplay net zo lekker in de vingers ligt als het eruitziet, dan hebben we hier te maken met een winnaar.



Street Fighter 6

Deze fucking lekkere trailer presenteerde onder andere World Tour; een singleplayer-verhaalmodus van het soort waar Soul Calibur en Tekken zich vroeger ook aan waagden.



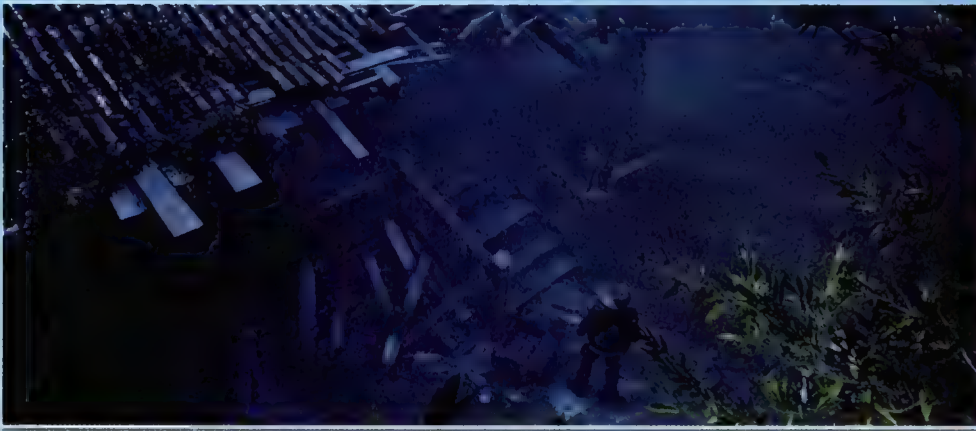
Stray

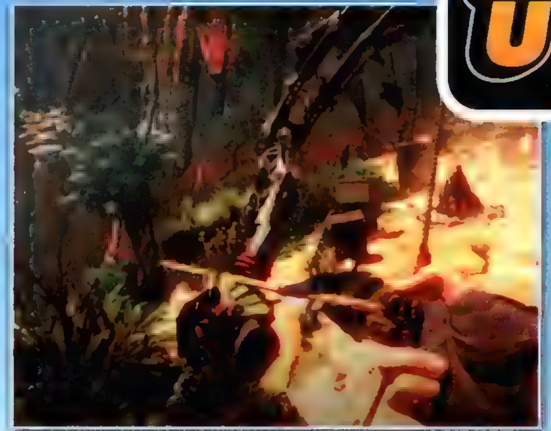
Aan de nieuwste trailer die getoond werd op de State of Play kunnen we zien dat de gameplay van dystopische poezengame Stray soepele traversal en stealth lijkt te bevatten. Oh, en dat de poezenanimaties indrukwekkender zijn dan we hadden kunnen hopen!



Season: A Letter to the Future

Deze game met extreem fijne vibes focust op exploreren, opnemen en mensen ontmoeten. Blijft ook na deze State of Play-trailer een beetje vaag, maar zeker niet minder intrigerend.





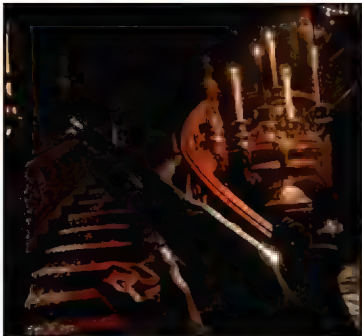
DE STATE OF PLAY VOLGENS LAURA



Veel virtual reality, maar helaas liet Sony weinig los over zijn PlayStation VR2 zelf. Mensen eerst lekker maken met toffe titels om ze vervolgens een rib uit hun lijf te laten trekken, zeker? Over dit soort ranzige situaties gesproken: beide Resident Evils ziet er gore-geous uit! Ik laat me nooit snel op de kast jagen door griezelgames, maar deze titels wil ik ervaren op de nieuwe VR-bril.

Dan Horizon: Call of the Mountain. Ik dacht even dat we op Pandora waren en er zomaar een Na'vi tevoorschijn zou springen, maar die trailer vol ruige natuur en nog ruigere robotvijanden is natuurlijk Horizon VR. Is het meer dan alleen het beklimmen van die ene berg? Misschien niet, maar een korte game mag ook wel eens. Als het er echt zo puik uitziet, dan wordt het hopelijk sowieso een ervaring die je straks bij je zusje, je opa en je kat wil opzetten om te showen hoe ver VR al is. Trouwens, als Alley Cat-speelster (shout-out naar 80's laptops!) en berucht kattenvrouwtje kijk ik ook enorm uit naar Stray, waarin je als straatkat moet overleven. Daar kun je tenminste met een gerust hart naar uitkijken: een kat komt altijd weer op zijn pootjes terecht.





Resident Evil: Village VR

Resident Evil 7 was een misselijkmakende ervaring in VR, en niet (alleen) omdat het zo eng was. Resident Evil 4 was al een stuk beter, dus van Village mogen we best veel verwachten.



Horizon VR: Call of the Mountain

Guerrilla's post-apocalyptische wereld gaat vast buitengewoon prachtig zijn in VR, helemaal op de nieuwe PS-hardware.



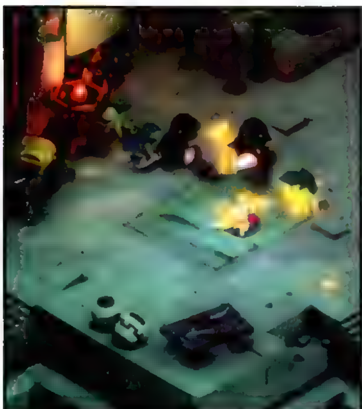
Horizon Forbidden West-update

Deze update is inmiddels al een tijdje beschikbaar en bevat een Ultra Hard-moeilijkheidsgraad, New Game+, aangepaste graphics voor de Performance Mode, nieuwe wapens, een Transmog-functie en extra Trophy's.



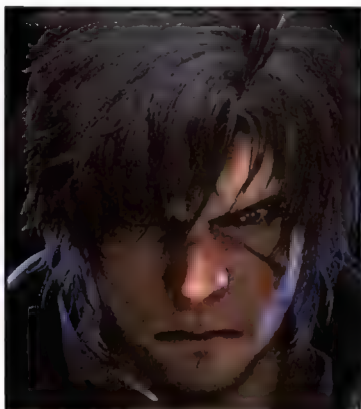
No Man's Sky

Respect voor Hello Games, die van No Man's Sky langzamerhand een moderne EVE Online lijken te maken met de zoveelste update.



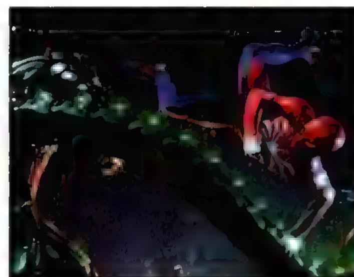
Tunic

Fantastische indie die bekend staat om z'n uitdagende 'je zoekt het maar uit'-gameplay komt eind september naar de PS4 en PS5.



Final Fantasy XVI

De nieuwe FF staat gepland voor de zomer van 2023 en in de nieuwe trailer op de State of Play hebben we eindelijk gameplay kunnen zien.



Spider-Man Remastered PC-versie

Hoewel Insomniac ooit beweerde dat Spidey NOOIT op een ander platform zou uitkomen, is het toch mooi dat ook mensen met een bakbeest-computer kunnen gaan genieten van Peter Parkers beste, digitale avontuur ooit. Vanaf 12 augustus is Spidey beschikbaar op Steam.



Eternights

Deze hack-'n-slash/datingsim heeft serieuze Persona-vibes en staat gepland voor vroeg in 2023. »



XBOX & BETHESDA SHOWCASE: HOUDT ZICH BIJ DE NABIJE TOEKOMST

Xbox doet dit jaar iets nieuws! Eh, behalve dan gewoon nieuwe games aankondigen natuurlijk, dat is niet nieuw. Wat wel anders is? De Bethesda- en Microsoft-presentatie van dit jaar kent alleen maar games die in de twaalf maanden erna uitkomen!

Wat minder onvoorspelbaar dan het feit dat er geen games aangekondigd werden voor later dan 2023, was dat er een Forza-game geshowcased werd. Dit keer eentje die de Forza Motorsport-serie weer terugbrengt naar deel 1, met een racegame die simpelweg **Forza Motorsport** heet. Wat dit deel precies reboot-waardig maakt, dat is een goede vraag, want een 'dynamic time of day system', 48 keer betere 'fidelity' in het physicssysteem, ray tracing en een verbeterd schadesysteem lijkt me niet genoeg om een herstart te verantwoorden. Het wordt hoe dan ook de 'meest geavanceerde' racegame ooit, maar we verwachten ook niet minder van Turn 10 zijn serieuze raceserie.

Ondertussen gaat die andere Forza, Horizon, nog idioter dan ooit tevoren met een **Hot Wheels**-uitbreiding. De stuntbanen die je hierin kunt maken lijken kilometers de lucht in te torenen en de wagens waarmee je eroverheen scheurt, zijn precies zo over the top als je van het miniatuurautootjesmerk verwacht.

Ook idioot om te zien is een digitale Vin Diesel die een dinosaurus berijdt, maar het gebeurt toch echt in **Ark 2**. Dit vervolg lijkt heel anders dan het originele deel, en speelt zich ook op een andere planeet af.

Wat je ook kunt doen op andere planeten is een boer worden, zo laat **Lightyear Frontier** zien. Het lijkt erg veel op een survivalgame met serieuze Journey to the Savage Planet-vibes, maar het wordt toch meer gepresenteerd als een buitenwereldse farming-sim op een planeet waar je als boer ook nog eens een mysterie kunt ontrafelen. Alsof het boerenleven niet druk genoeg is!

Ongeveer zo druk als de snelle trailer van **Gunfire Reborn**, een co-op roguelike voor vier spelers waarin schattige, celshaded beestjes Overwatch-stijl op elkaar knallen. Maar als je zoiets wil spelen, kan je ook gewoon voor **Overwatch 2** gaan. Deze hero-shooter wordt free-to-play en gaat rond dezelfde tijd als Gunfire Reborn online, namelijk in oktober 2022.

Iets eerder, in september dit jaar, gaat de volledige versie van **Grounded** online op Game Pass. Deze Honey, I Shrunk the Kids-game van Obisidian is dan eindelijk uit 'game preview' en zal de volledige story campaign bevatten. Eindelijk kan je erachter komen waarom een gestoorde wetenschapper een stel kinderen heeft laten krimpen!

Van dezelfde ontwikkelaar komt **Pentiment**, een 'narrative adventure' dat me doet denken aan The Procession of Calvary, alleen dan wel een stuk minder grappig, zo te zien. **As Dusk Falls** is ook een avontuur dat vooral gefocust is op verhaal. Dit interactieve drama voor maximaal acht spelers is een goedkopere versie van een Supermassive-/Quantic Dream-achtige vertelling, waarin jouw keuzes het verloop van het verhaal bepalen.

En 'player choice', dat is blijkbaar ook waar **Diablo IV** helemaal om draait. Deze aankomende dungeon-crawler van Blizzard heeft een open wereld waar je op non-lineaire wijze doorheen kan galopperen op je paard, terwijl je op zoek gaat naar de bijna 150 dungeons, de strongholds, local events, dorpjes en andere verrassingen in de game. Diablo IV's open wereld is ook nog eens gedeeld, dus je kan via cross-play of couch co-op allerlei beeldvullende bazen en andere duivelse monsters te lijf. Samen met de end-game, de uitgebreide character customization en natuurlijk de oneindige loot waar Diablo om bekend staat, zou je bijna vergeten dat Blizzard een kutbedrijf is dat je moet boycotten. Echt een game waar ik me, Elden Ring-stijl, hopelijk voor lange perioden achtereen in kan verliezen.







GUERRILLA COLLECTIVE: 9 YEARS OF SHADOWS EN THE CUB

Guerrilla Collective is een nieuw initiatief (gestart naar aanleiding van het coronavirus) waarin indiegames voorbijkomen. Het waren er meer dan zestig (!) in allerlei genres, dus voor iedereen zit er wel iets bij. Het duurde even voor de stream goed op gang kwam, maar zoals presentators Candace McKenney en Justin Woodward stelden werd het 'de minst pretentieuze showcase die je deze zomer ziet'. Het mag dan niet hoog van de toren blazen: de games spreken genoeg voor zich. Een bijzonder exemplaar is het zwart-witte **9 Years of Shadows**. Deze game is een metroidvania, want dat is nu eenmaal het genre van het moment, maar de schoonheid ervan zit hem in lichte en donkere kleuren. Je moet namelijk in een duistere wereld zorgen dat het licht terugkeert. Dat betekent dat je op ontdekkingstocht gaat, vijanden moet bevechten en je personage sterker en sterker moet maken in een retrowereld die door zijn zwart-witte kleurenpalet toch enorm opvalt.

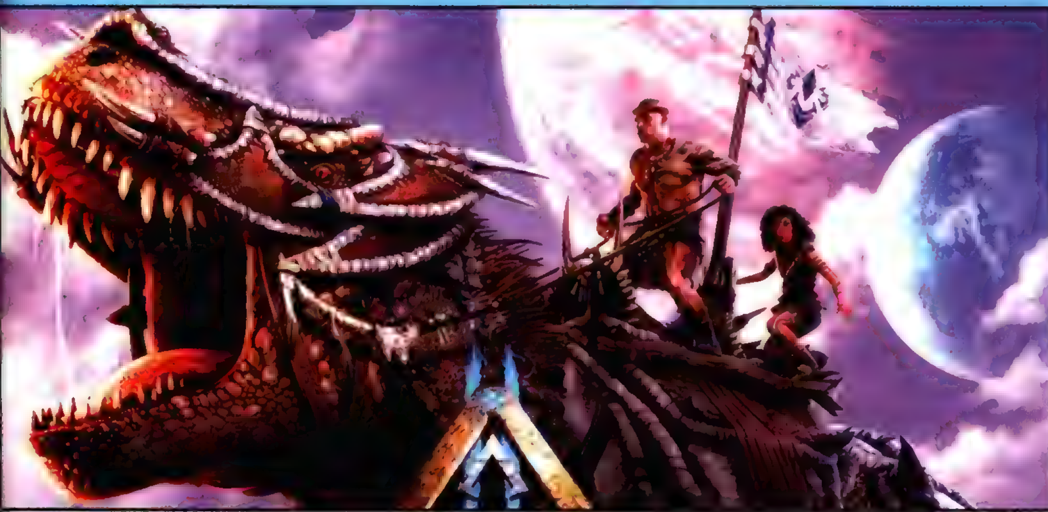
Wil je juist wat meer kleur, dan is **The Cub** iets voor je. Het is een soort Lion King meets Prince of Persia meets Jungle Book. In deze heerlijk moderne sidescrolling 2D-platformer krijg je te maken met flora en fauna die nogal uit de kluiten gewassen zijn, nadat er een grote ecologische catastrofe heeft plaatsgevonden. Er is één overlevende, The Cub, die nu door allerlei verschillende werelden moet zien te komen om te overleven als laatste mens ter wereld. Zoek je iets groots en meeslepends, houd dan **Alaloth: Champions of the Four Kingdoms** in de gaten. Deze game is een actie-RPG die je van boven bekijkt en dat is fijn, want de wereld is met erg veel liefde en detail gebouwd. In dit Baldur's Gate-achtige spel is niet alleen de actie en de upgrademethode belangrijk, maar ook het verhaal.

Tot slot wil ik even stilstaan bij **Boundary**. Die game kreeg een enorm opvallende, bijna levensechte trailer. Het is een multiplayergame waarin je je in een vrij accuraat lijkende ruimte bevindt. Ruimte als in de ruimte, het heelal. Je bent namelijk een astronaut en je doet dit keer geen onderzoek, je moet er flink op los schieten. Als dat maar goed gaat, want in de ruimte is schieten toch net even anders dan op de Aarde. De trailer pakt je bij de lurven en neemt je mee die spannende ruimte in, dus vergeet niet om af en toe adem te halen terwijl dit spel je als een soort zwart gat meesleurt.

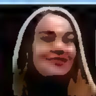








Iets dat hopelijk ook voor **Starfield** geldt, en aan de gameplay te zien staan de sterren wat dat betreft gunstig. Hoewel deze 'epic' RPG waar Bethesda echt al minstens zes jaar vol aan werkt iets meer op een shooter lijkt dan ik had verwacht, zal het vooral de exploratie zijn die me gaande moet houden. De zoektocht naar bepaalde 'artifacts' waar het hoofdpersonage visioenen van krijgt (doet me zowel aan de tv-serie van Halo als Mass Effect denken) leidt de speler door een universum waarin meer dan duizend planeten in te verkennen zijn. Daar vlieg je doorheen met je eigen gemaakte ruimteschip, terwijl je ondertussen nog wat space-combat voert, en het bouwen van je eigen outposts op die vele planeten is ook nog een optie. Het is allemaal helaas geen Star Trek, want ruimtewezens beperken zich tot het dierlijke soort, maar Starfields Battlestar Galactica-achtige, meer realistische aanpak trekt me ook wel. Ben zwaar benieuwd en hoop dat het allemaal iets meer wordt dan een mooiere, meer verhaalgedreven versie van No Man's Sky.
Andere games waar ik graag m'n tanden in zou zetten is de Lovecraftiaanse sidescroller **The Last Case of Benedict Fox**, de aantrekkelijk ogende actionopenwereld-game **Flintlock: The Siege of Dawn**, de Stranger's Wrath-achtige game van de maker van Rick & Morty genaamd **High On Life** en Annapurna's **Cocoon**. Ik twijfel nog een beetje of ik hero-shooter met vampiers als doelwit **Redfall**, Team Ninja's **Wo Long: Fallen Dynasty**, ranzige, trage shooter **Scorn** en stealth-plaforrmer **Ereban: Shadow Legacy** boeiend ga vinden, en weet vrij zeker dat **Ravenlok, Ara: History Untold** en **Minecraft Legends** niets voor mij zijn. Toch, er waren genoeg pareltjes te ontdekken, want ik heb niet eens de doorgaande support voor **Sea of Thieves** en **Fallout 75**, het feit dat Halo's Pelican in **Flight Simulator** zit, **Hollow Knight: Silksong**, de games van Riot en **A Plague Tale: Requiem** genoemd. Samen met het goede nieuws dat Persona's 3 tot en met 5 naar Game Pass komen en dat Hideo Kojima iets aan het maken is samen met Microsoft Studios, maakt deze persconferentie wat mij betreft geen slechte, maar ook verre van wonderbaarlijk.

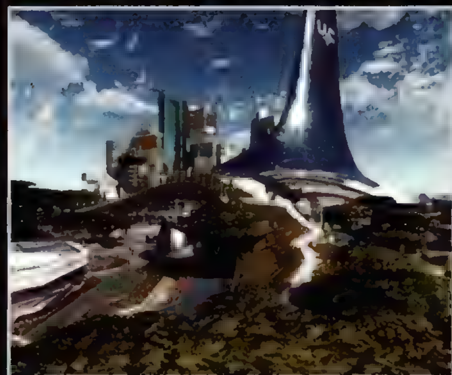


LAURA'S TOP 3 GAMES VAN DE GAMEZOMER

3 The Alters
Het is niet voor niets dat multiverses en groundhog-day-achtige films zo populair zijn: het idee dat er meerdere versies van jezelf bestaan en je hier ook nog een bepaalde mate van controle over hebt... Heel tof!

2 Stray
Ik hou ervan als games het even helemaal anders aanpakken en dat doet Stray. Als een poes rondlopen in een dystopsiche, stadse wereld en hopen dat je het overleeft, dat is toch de droom?

1 Starfield
Het wordt niet veel tegenstrijdiger dan dit: van een kat op aarde door een kleine Europese studio naar de grootste, duurste en grootschaligste Amerikaanse game die ooit is gemaakt. Het grappige is: van alle games in mijn top 3 is deze spacegame misschien nog wel het meest realistisch. Niet gek voor een ruimtespel.





DE GEEKS VAN PC GAMING SHOW DEDEN ALLE GENRES



Ik vind het wel mooi, deze slick gepresenteerde, overdreven geeky livestream. Het duurde allemaal ongenadig lang, maar regelmatig veerde ik op van games zoals **Tactical Breach Wizard**, waarin je een SWAT-team van tovenaars op turn-based wijze kamers laat clearen. Humoristisch en gezegend met een bijzonder stijltje. **Demon School** doet het ook op z'n turn-based en heeft een minstens zo'n bijzondere stijlkeuze, maar mengt dat met subtiele Persona-vibes.
The Invincible moet het ook vooral hebben van z'n vibes, want dit is zo'n verhaalgedreven scifi-adventure waarin je steeds dieper meegesleurd wordt door een mysterie, als een soort aflevering van Broken Mirror of The Twilight Zone. Althans, zo'n game lijkt het. Ook **The Alters** heeft scifi en mysterie, maar valt in een andere genre: survival-strategy. Hierin zijn het hoofdpersonage Jan en een groep alternatieve versies van zichzelf gestrand op een andere planeet, en moet hij een weg terug vinden naar Aarde. Voelt aan beetje als Moon, de film van Duncan Jones, en ik ben geïntrigeerd!
Om het sciencefictiontrio af te sluiten was er de eerste gameplay te zien van **Deliver Us Mars**, ontwikkeld door het Nederlandse Keoken. Deze 'out of this world scifi epic' staat gepland voor een release op 27 september 2022 en is het vervolg op Deliver Us the Moon. Het belooft echter een stuk dieper te gaan qua verhaal, en daarom is actrice Ellise Chappell (Yesterday, Poldark) ingeschakeld voor de hoofdrol van Cathy Johansson. Dat wijst duidelijk op volledige en professionele performance-capture, niet waar? Iets wat het vorige deel niet had, dus Keoken is zelf duidelijk 'going places'. In de gaten houden!
De aankondiging van de Outriders-uitbreiding **Worldslayer** is verder nog wel een grote, en je kan deze als je dit leest al spelen. Ook de trailer van **System Shock** is geen klein ding, helemaal omdat het gevolgd werd door een interview met veteraan Warren Spector, die onder andere uitlegde wat er allemaal schortte aan het origineel uit 1994. We hebben helaas nog geen idee wanneer de remake van de scifi-klassieker uit gaat komen, dus misschien haalt de aankomende BioShock hem nog wel in ook!
Immortality vond ik een boeiend concept, want hierin moet je door gearchiveerd beeldmateriaal van drie nooit uitgekomen films duiken, om erachter te komen wat er gebeurd is met verdwenen actrice Marissa Marcel. De game komt 26 juli uit, ook op Game Pass, en als gamende filmliefhebber lijkt me deze interactieve film van de makers van Her Story een absolute must play/see!
City builder **Laysara: Summit Kingdom** en civ-games **Victoria 3** plus **Synergy** zijn het soort titels waar ik me aan zou wagen als mijn tijd ongelimiteerd was, maar dat is het zeker niet, anders had ik ALLANG Half-Life: Alyx gespeeld. Een game waar inmiddels al DLC voor uit gaat komen, genaamd Levitation, en daarvoor werd ruim tijd genomen tijdens de PC Gaming Show. De zeven minuten durende gameplayvideo was dan ook knetterindrukwekkend en een waardige afsluiter van deze immens volle, ontzettend lange, maar ook erg onderhoudende stream. Volgend jaar zijn de geeks er vast weer!



NETFLIX GEEKED WEEK ALDUS LAURA

Games, films, series: het is zoveel! Een game van La Casa de Papel is fantastisch: de serie ging van briljant naar vrij slap, waardoor een game ons weer lekker bij die eerste, zo bella Casa de Papel-periode kan brengen. Desta, dat inderdaad duidelijk van de mensen achter Monument Valley komt, ziet eruit als een pareltje. Erg tof dat Netflix flink aan de slag is met zijn gamesectie.

Ik ben ook enorm hyped over de animatieproducties die eraan komen. Als liefhebber van hiphop lijkt Entergalactic met Kid Cudi me geweldig: wat een stijltje! Net als Cuphead, dat blijft een plaatje. Sonic schijnt het enorm goed te doen op Netflix en ik denk dat Sonic Prime daar zeker aan zal bijdragen, voor jong en oud enzo! De hype is ook groot over The Sea Beast. Het is geen Disney, maar met Big Hero Six-maker Chris Williams aan boord stiekem toch wel. Stop-motion is ook aanwezig - en altijd leuk, dank Paranorman en Wallace & Gromit -, waardoor Wendell And Wild hoog op mijn lijstje staat. En omdat het van de grappige en slimme Jordan Peele komt natuurlijk.

NETFLIX GEEKED WEEK ALDUS PETERKOELEWIJN

Eerlijk gezegd word ik van niks écht enthousiast en dat komt omdat Netflix vernietigend slechte groeicijfers presenteerde eerder dit jaar. Daarna kondigden ze gelijk een ontslaggolf aan en hebben ze een groot aantal animatieprojecten stopgezet. Grote kans dan ook dat al deze toffe gameseries maar één seizoen krijgen. Sorry guys! Het Netflix-heeft-oneindig-veel-geld-feestje is voorbij!

Maar ik hoop natuurlijk dat ik het mis heb. Castlevania vond ik gruwelijk, dus de nieuwe serie met Richter Belmont gaat zeker aan. Dragon Age: Absolution is ook interessant en Tekken is natuurlijk gemaakt voor een animeserie. Hetzelfde geldt voor Cyberpunk: Edgerunners van Studio Trigger, die erg veel goede anime op hun naam hebben staan. Oh, en Sonic the Hedgehog natuurlijk, want my man Big the Cat zat in de nieuwe beelden.

Op gamegebied ga ik Poinpy nog proberen. Dat zag er schattig en leuk uit. En vooruit, The Queen's Gambit Chess is gek, maar ik ben het soort gek dat het wel wil spelen. Schaak blijft een oneindig boeiend spel en het heeft een lange geschiedenis van digitale versies die verrassend goed werken.

Dus eigenlijk ben ik een grote leugenaar en maakten best wel wat dingen me enthousiast over Netflix' toekomst. Dat abonnement hoeft nog niet bij het grof vuil! Althans, totdat Paramount+ in Nederland verschijnt. Dan kan ik alle Star Trek films achter elkaar kijken in een geestdodende marathon.





WARHAMMER SKULLS SHOWCASE: NIET ZONDER TABLETOP

Misschien wel de meest specifieke conventie van het jaar is de Warhammer Skulls Showcase. Speciaal in het leven geroepen voor de vele Warhammer-games die elk jaar uitkomen (en in de PU meestal in Ook Gespeeld te vinden zijn), wist Games Workshop bijna een uur te vullen met onder andere hype voor aankomende, brute third-personshooter Space Marines 2, een releasedatum voor de cartoony knaller Shootas, Blood & Teef en een trailer voor de aankomende Total War: Warhammer III – Immortal Empires mega-campaign. Daarnaast werden er drie games aangekondigd: het kaartspel Warpforge, een shooter in de oldskool stijl van Quake en Doom genaamd Boltgun en de isometrische RPG Rogue Trader. Vooral die laatste ga je zeker tegenkomen in de laatste pagina's van een toekomstige PU, dat garandeer ik! Tussen al het digitale geweld van Warhammer Skulls door waren er zo nu en dan beelden te spotten van geheimzinnige, plastic fantasy-poppetjes. Wat zouden dat toch zijn?

TRIBECA GAMES SPOTLIGHT: VOOR DE VERHALENVERTELLERS

Tribeca is een leuke show voor gamers die van verhalen houden. Er waren geen nieuwe aankondigingen te zien tijdens de Tribeca Games Showcase, maar interessante deepdives in de ontwikkeling van games zoals Thirsty Suitors, As Dusk Falls en A Plague Tale: Requiem. Ben je geïnteresseerd in deze titels, geef YouTube een slinger en check dit uur aan behind-the-scenes en interviews met de makers.



PETERKOELEWIJNS TOP 3 GAMES VAN DE GAMEZOMER

3 Diablo IV

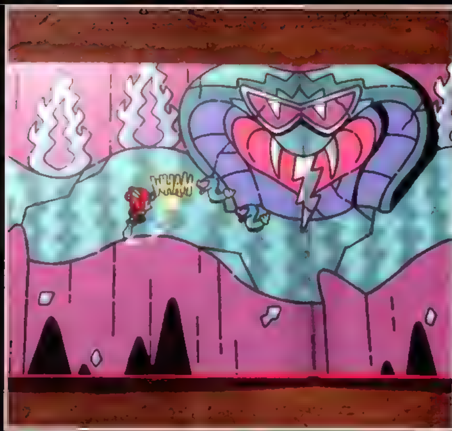
Ik had weinig verwachtingen van Diablo IV na de slechte berichtgeving over Blizzard en de leegloop daar. Maar het was een indrukwekkende presentatie en de openworld-gameplay zag er heel erg leuk uit. De duistere, lugubere stijl is ook erg sfeervol en een mooie teruggreep naar de eerste delen.

2 Street Fighter VI

Ik was sceptisch over het nieuwe stijltje maar na de nieuwe gameplay ben ik om. Het meer realistische stijltje werkt en het trekt ongetwijfeld een hoop nieuwe spelers aan. En anders doen de bombastische presentatie, de optie voor een simpelere knoppenindeling en de belofte van een grote verhaalmodus dat wel.

1 The Plucky Squire

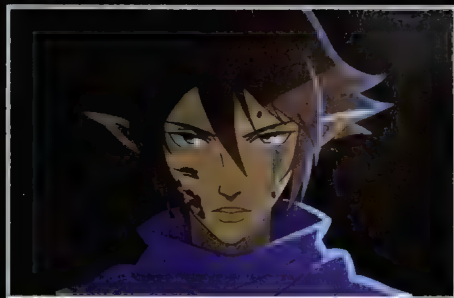
Dit bevat alles dat ik leuk vind aan games, zo simpel als dat. Kleurrijk stijltje, originele, avontuurlijke gameplay en hopelijk een heleboel puzzels die je in verschillende perspectieven laat denken.



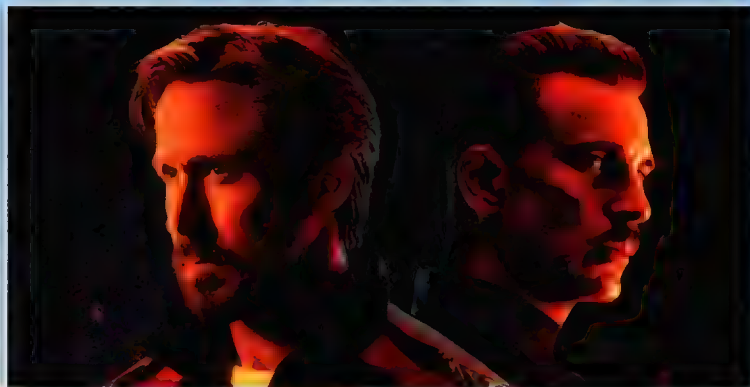


NETFLIX GEEKED WEEK ALDUS WOUTER

Ik was mijn vingers aan het strekken om eens goed mijn mening te droppen, maar toen las ik die van PeterKoelewijn en kwam ik erachter dat hij alles al heeft gezegd dat ik wilde zeggen. Ja, Castlevania: Nocturne, yup Dragon Age: Absolution en Cyberpunk: Edgelor... eh, runners. Verder voel ik lichtelijke hype voor vampierfilm Day Shift, die waarschijnlijk net zo leuk kut wordt als Bright. Meer hype voor Gray Man, want die is van de makers van Infinity War en Endgame, en ik wil wel zien hoe leeg, serieus en plezierloos Zack Snyder z'n versie van Star Wars gaat zijn, AKA Rebel Moon.









WHOLESOME DIRECT: SCHIM EN OOBLETS



Wholesome Direct is een enorm schattige presentatie waarbij het glazuur bijna van je tanden springt. Wholesome is een community van indiegamemakers en spelers die zich met spellen bezighoudt die het beste omschreven kunnen worden als 'gezellig'. Games die je speelt om je beter te voelen, gerust te worden gesteld of je juist vrolijk te maken. Geen wonder dus dat er een dubbele regenboog aan kleuren voorbij schoot. De organisatie van Wholesome Games wil juist zorgen dat niet meer de duistere games populair zijn, en een tegengeluid bieden met spellen waarin verhalen, mooie animatiestijlen en innovatieve gameplay de boventoon voeren.

A Frog's Tale is zo'n kleurrijke game en hij is nog voorzien van een fijne soundtrack ook. Het is een turn-based RPG waarin je een kikker bent die het moet opnemen tegen vrij natuurlijke vijanden. Een slang of een uil bijvoorbeeld. Stiekem vertelt deze game een heel persoonlijk verhaal, dat mede wordt verteld aan de hand van graphics die bijna prentenboek-achtig zijn. **Schim** is een game die meer op digitale kunstwerken lijkt, want deze game heeft een unieke, minimalistische stijl. Toch is het niet per se het uiterlijk dat Schim zo bijzonder maakt, dat is namelijk de grappige combinatie van puzzelgame en platformer, zonder daarbij te kiezen voor een klassieke side-scrolling manier van spelen.

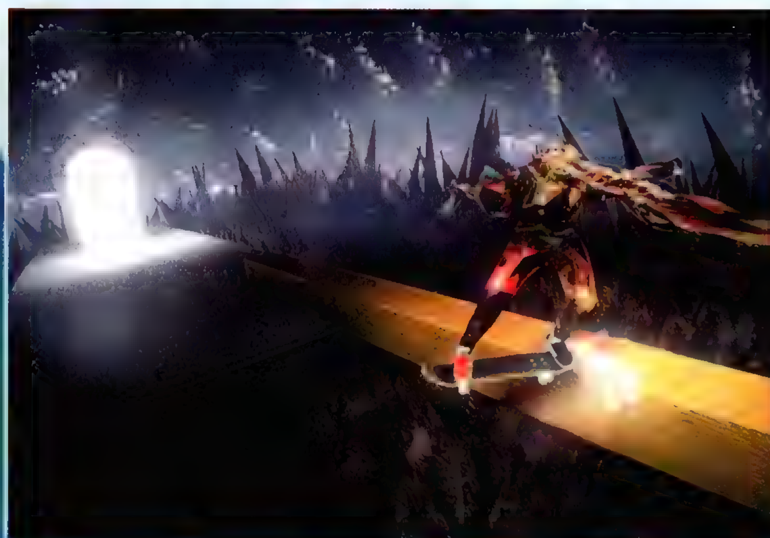
Kitori Academy is een soort anime meets Harry Potter waarin je op een magieschool allerlei toveravonturen beleeft. Meer hoef je niet te weten: deze game is gewoon enorm vrolijk. Hopelijk ook verrassend, want dat hoort bij toveren. Vond je Night in the Woods een toffe game, dan moet je zeker **Fall of Porcupine** gaan volgen, want dit spel bevat een gezonde dosis zwarte humor, terwijl je als duif en arts je best doet om iets te veranderen in de medische wereld, wat serieuzer klinkt dan het speelt. Tot slot lijkt **Ooblets** de grootste game uit de Wholesome-line-up. Het lijkt op Pokémon en Animal Crossing, waardoor het een must-have is voor Nintendo-fans. Een zoete must-have, want in plaats van vechten doen de wezentjes in deze game alleen aan dance battles. Make moves, not war. »













DEVOLVER DIGITAL: THE PLUCKY SQUIRE EN CULT OF THE LAMB

Ik hou van Devolver. Ik bedoel... een parodie op een E3-presentatie maken en ondertussen slecht verhullen hoeveel minachting je hebt voor de abjecte hebzucht in de gamesindustrie? Kan me niet schelen hoe kut je games zijn, ik ga kijken! Gelukkig voor Devolver vind ik hun nieuwe games stuk voor stuk goud.

Tussen de verhaallijn door waarin Robot-Suda51 alle gamebedrijven met elkaar laat fuseren en een scène uit The Neverending Story naspeelt (in godsnaam, kijk het op YouTube terug) werden **Anger Foot** en **Skate Story** opnieuw onthuld. Anger Foot wordt een grotere versie van de Itch.io-game en is een FPS waarin je met je voeten vecht. In Skate Game speel je een demon van glas die terug naar de hel reist op een skateboard en als hij valt breekt hij... uiteraard. Verder lijkt **Cult of the Lamb** een schattig Animal Crossing-achtige game, behalve dat je hierin een satanische sekte bouwt en met roguelike gameplay concurrerende sektes en demonen vermoordt. Tot slot is **The Plucky Squire** een avonturier uit een prentenboek die zijn veilige pagina's verlaat naar 3D-land. Het switchen van de gameplay doet denken aan Nintendo-games zoals Paper Mario en Zelda: A Link Between Worlds, maar deze zou zomaar beter kunnen worden. Waren alle streams maar zoals die van Devolver.









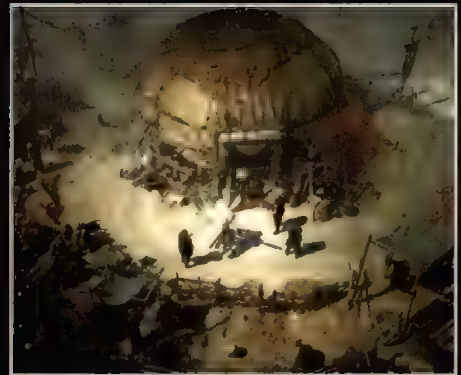


WOUTERS TOP 3 GAMES VAN DE GAMEZOMER

3 The Callisto Protocol
Het is al te lang geleden dat een game me de stuipen op het lijf heeft gejaagd en mijn hoop is gevestigd op deze extreme bodyhorror.

2 Starfield
De nieuwe gameplay heeft me niet een Bethesda T-shirt doen kopen, maar na Tjeerd gesproken te hebben is m'n enthousiasme toch wel in Hype Phase Gamma geschoten.

1 Diablo IV
Blizzard heeft al heel lang m'n liefde niet meer gehad, en terecht, maar ik sta toch echt te springen om deze duivelse open wereld te betreden.





SUMMER GAME FEST KICKOFF: MINDER VETTE GAMES, WEL MEER VETTE CRINGE

Net als dat we Sinterklaas op z'n sterfdag vieren, vieren we 'Gamer Sinterklaas' op de E3 z'n sterfdag! Summer Game Fest heeft ook 3 E's maar er staat veel meer zooi tussen. En potverdorie, dat is toevallig de perfecte beschrijving van wat we zagen...

Ieders favoriete reclameman Geoff Keighley startte triomfantelijk zijn livestream nu de ESA officieel de E3 een jaartje overslaat. Hij toonde ongelofelijk veel games, maar als ik alle CGI-trailers negeer is de lijst prima samen te vatten op deze pagina's. Tot niemands verbazing was met name het bruine shootergenre sterk vertegenwoordigd. De remake van **Modern Warfare 2** toonde z'n (lange!) openingslevel en dat zag er inderdaad als Call of Duty uit. **Warhammer 40K Darktide** lijkt een grote bloederige vleesmolen te worden, waar tot en met wel vier spelers tegelijk van kunnen 'genieten'. Satan zij dank waren er ook **Metal: Hellsinger** en **Witchfire** als bewijs dat je shooter kleur mag hebben én leuk mag zijn. Dat geldt ook voor animegames als **One Piece: Odyssey** en **Zenless Zone Zero**. Aangename afwisselingen tussen alle dood en Geoff Keighley-cringe.

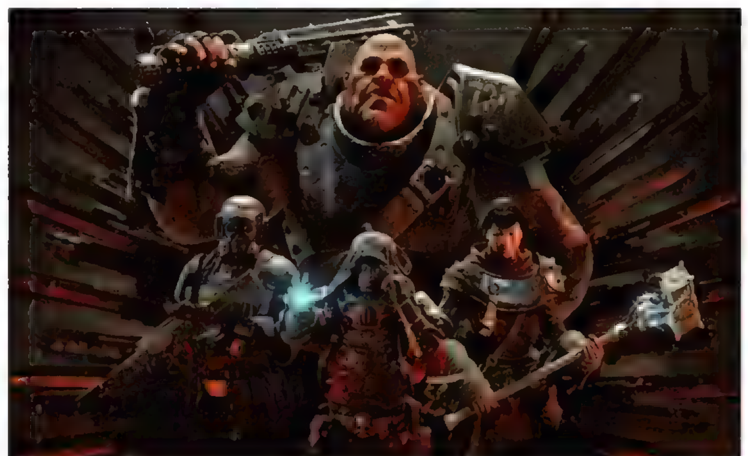
Ruimtehorror was in overvloed als bewijs dat, jawel, iedereen **Dead Space** vet vond. Alleen Electronic Arts besefte dat als laatste en nu proberen ze halsoverkop de eerste game te remaken met een nieuw team omdat Visceral in het EA-massagraf voor developers ligt. **Fort Solis, Routine** en **The Callisto Protocol** staan dan ook een grote stap voor, want ze hebben niet EA z'n tenenkrommende managementstijl.

Over nutteloze remakes gesproken, uitsmijter was de onthulling van **The Last of Us: Part I**. Weet je, misschien hadden we die game voor de PS3 toch niet massaal perfecte scores moeten geven. Nu heeft Naughty Dog de game helemaal opnieuw gemaakt en verwachten ze weer dat we lyrisch zijn! De enige manier hoe ze deze onnodige actie kunnen redden, is als ze full George Lucas gaan en een paar bizarre extra scènes of gameplayscenario's toevoegen. Ik wil het The Last of Us-equivalent van die dansscène in Jabba's Palace zien! De **The Last of Us-multiplayer** opzichzelfstaand maken voor PS5 vind ik dan wel weer slim en zie ik graag meer van.

Maar waar ik het meest van genoot zijn de bizarre stijlwisselingen tussen de games door. Dat Geoff kort na de MW2-demo de Oekraïens-Belarussische ontwikkelaar Sad Cat Studios veel sterkte kan wensen omdat ze door de Russische oorlog een beetje te afgeleid waren voor een godvergeten gametrailer. Of dat Dwayne 'The Rock' Johnson een videootje met z'n telefoon maakt om over zijn Fortnite-skin te lullen en gewoon schaamteloos z'n energiedrankje promoot. E3 Hall of Fame-materiaal, met gemak!

Geoff Keighley mag trots zijn dat hij de wansmakelijke presentaties van E3 zo goed heeft na kunnen bootsen. Ik hoop dat we nog 1000 jaar een E3-week mogen krijgen. ✖

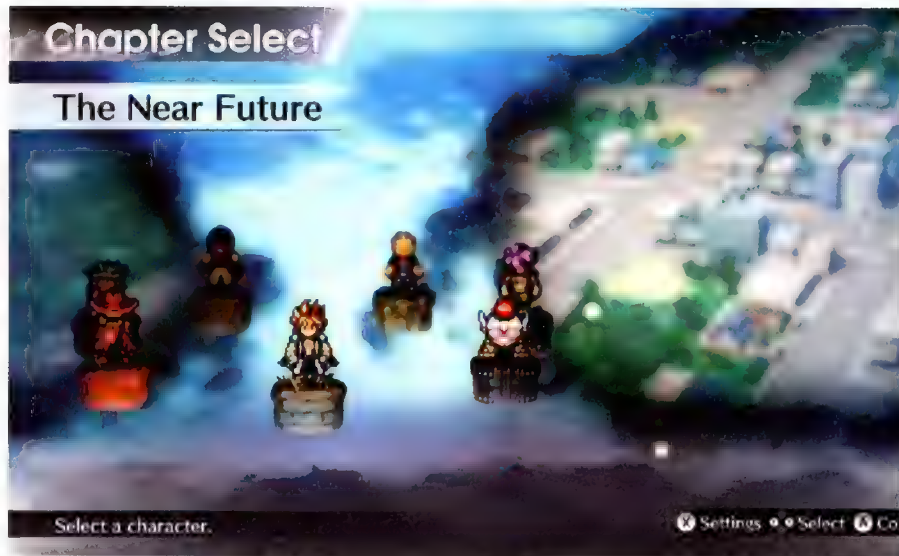




LIVE A LIVE

ACHT JRPG'S VOOR DE PRIJS VAN EEN

Square Enix wordt weleens neergezet als een raar, wereldvreemd bedrijf dat onnavolgbare beslissingen neemt. Maar dat hoeft niet altijd slecht uit te pakken, bijvoorbeeld als de obscure SNES-RPG Live A Live een volwaardige 2D-HD-remake krijgt. Peter neemt je mee door de tijd.



Live A Live is een SNES-JRPG die in 1994 verscheen, een paar maanden nádat Final Fantasy VI uitkwam en de wereld veroverde. Dat verklaart een beetje waarom de game nooit zo groot is geworden, en misschien ook waarom hij exclusief voor Japan bleef.

THAT'S LIFE

Aan de kwaliteit heeft het in ieder geval nooit gelegen! Takashi Tokita was gameregisseur en leverde daarvoor met Final Fantasy IV al een kraker af. Yoko Shimomura, nu bekend van Kingdom Hearts, leverde bovendien een fenomenale soundtrack af voor Live A Live.

En dan heb je natuurlijk nog het extreem ambitieuze concept van de game: Live A Live is niet één avontuur, maar acht. Elk een opzichzelfstaand JRPG-avontuur in een ander tijdperk met een andere held. En je mag zelf kiezen met welke je begint. Acht JRPG's voor de prijs van één, daar gaat mijn gierige Hollandse hartje sneller van kloppen hoor!

KNOKKEN OP TEGELS

Het team van Octopath Traveler werkt aan de remake van de game en dat zie je gelijk aan de visuals. Met de Unreal Engine toveren ze een beeldschone pixelwereld op het scherm, inclusief natuurlijke lichteffecten, voice-acting en meer moderne details. Die mix van oude pixelanimaties en realistische 3D-graphics geeft een kijkdooseffect en dat werkt ook goed bij de gevechten. Die zijn turn-based en worden op een raster uitgevochten. Je positie is daarom zeer belangrijk en je kan tegels in het raster zelfs effecten geven. Als een tegel in brand staat lijden vechters logischerwijs schade als ze erop staan.

> "ACHT JRPG'S VOOR DE PRIJS VAN ÉÉN, DAAR GAAT MIJN GIERIGE HOLLANDSE HARTJE SNELLER VAN KLOPPEN HOOR!"

VERSCHILLENDE STIJLEN

De gevechten verschillen ook per tijdsperiode, want ieder personage heeft z'n eigen vechtstijl. Holbewoner Pogo heeft niet de luxe van een revolver zoals Sundown Kid in het wilde westen wel heeft. Die nuances gaan nog verder, want je moet soms ook keuzes



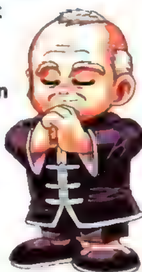




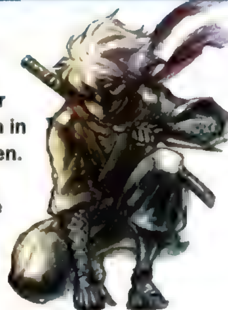
Pogo – *De prehistorie*
Een stam holbewoners wil de jonge vrouw Bel offeren aan hun duistere god, een enorme T-Rex. Ze ontsnapt met hulp van Pogo en vanaf dat moment moeten ze de gevaarlijke wildernis overleven.



Xin Shan Quan – *Keizerlijk China*
In het oude China test de bejaarde kungfumeester Xin Shan Quan (ook The Earthen Heart Shifu genoemd) drie jonge mensen. Wie wordt de leerling aan wie hij al zijn technieken overdraagt?



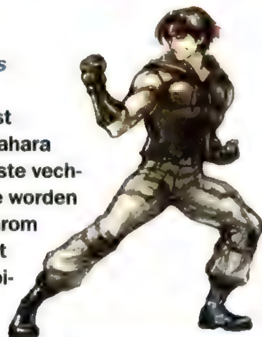
Oboro
Feodaal Japan
Een mysterieuze krijgsheer probeert Japan in chaos te storten. Aan Shinobi Oboro-maru de taak om hem te vermoorden.



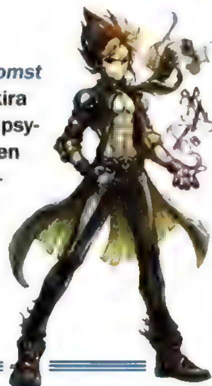
Sundown Kid - *Het wilde westen*
The Sundown Kid heeft een dikke premie op z'n hoofd en moet voor z'n leven vechten tegen een gevaarlijke bende. Dat doet hij samen met de bewoners van een dorp dat geterroriseerd wordt door de bandieten.



Masaru
Hedendaags Japan
Martial artist Masaru Takahara wil de sterkste vechter op aarde worden en doet daarom mee aan het wereldkampioenschap.



Akira
De nabije toekomst
Weesjongen Akira ontdekt dat hij psychische krachten heeft en onderzoekt waarom een plaatselijke bende weeskinderen kidnapt.



Cube – *De verre toekomst*
Cube is een robotje dat de bemanning van een ruimteschip helpt. Ze keren terug naar de aarde en vervoeren een gevaarlijke alien. Raad eens wat er gebeurt!



Oersted – *De Middeleeuwen*
Wanneer de prinses ontvoerd wordt door een demon, trekt ridder Oersted eropuit om haar te reden. Dit achtste personage komt vrij nadat je de verhalen van de andere helden hebt uitgespeeld.



maken in Live A Live. Als Sundown Kid moet je een stadje beschermen tegen bandieten en kiezen welke valstrikken je waar gaat neerzetten. De ninja Oboro moet een vijandelijk kasteel infiltreren en als je héél goed bent, sluip je zo langs de meeste gevechten en boobytraps à la Metal Gear Solid.

MISSING LINK

Je kan hierboven trouwens lezen welke acht helden je moet besturen in Live A Live. Het is nog steeds indrukwekkend hoe verschillend de personages en hun avonturen zijn. Of zit er misschien een link tussen de avonturen en wordt de duistere waarheid onthuld in het laatste hoofdstuk? Wie zal het zeggen! Ik in ieder geval niet.

Hoe dan ook zijn Square Enix' remakes van klassieke RPG's over het algemeen uitstekend. Ik verwacht niet anders van Live A Live, en het concept van spelen met verschillende personages in andere tijdperiodes is ook in 2022 nog heerlijk ambitieus!



weetje • weetje
Square Enix werkt ook aan een 2D-HD-remake van Dragon Quest III die er net zo mooi uit gaat zien.



SAINTS ROW

ONEINDIGE PERSONALISATIE IN EEN TYPISCHE OPEN WERELD



Saints Row wordt de "biggest, boldest, brassiest, ballsiest Saints Row videogame in the history of the fucking universe", zo luidde het aan het begin van Marvins hands-off-presentatie. Want ja, "dit wordt weer een fucking openwereldgame zoals elke andere fucking openwereldgame" bekt minder lekker.

De aankondigingstrailer van Saints Row was een van de meest gezichtloze, slaapverwekkende stukken media die ik het afgelopen jaar heb mogen aanschouwen. Een beetje alsof ik naar een rpg van Ubisoft zat te kijken waarin dierenmaskers met neonlichten dienstdoen voor persoonlijkheid. Dat wat de vorige games tot zo'n succes maakte werd links laten liggen, en we zagen een stel personages dat verzonnen lijkt door mannen in pakken op de hoogste verdieping van een kantoor die 'hip' intypten in de zoekbalk van Pinterest.

Nu is een zee aan paars, een focus op extreem lomp geweld en over de top actie met dildo's, zoals in Saints Row 3 en 4, ook niet bepaald indrukwekkend. Maar het is íéts, en in combinatie met een videogame werkt dat bombastische gewoon enorm goed. Het bruine kleurenpalet en die eendimensionale, inwisselbare personages waar de reboot mee aan kwam zetten stelde in vergelijking met zijn geschifte voorgangers dus flink teleur.

PERSONALISATIEHEMEL

Dan maar een hands-offpresentatie bijwonen waarbij de ontwikkelaars elk detail en elk stukje gameplay dat mijn kant op wordt gegooid kunnen regisseren; er moet toch wel íéts zijn wat me aantrekt in deze game? Ja hoor, gelukkig wel. Na 45 minuten gameplay gezien te hebben snap ik ook wel waarom die eerste trailer zo gezichtloos op me overkwam: personalisatie is belangrijk in Saints Row, en je hebt meer ruimte dan ooit om een persoonlijke flair aan jouw personage – genaamd 'The Boss' – te geven.

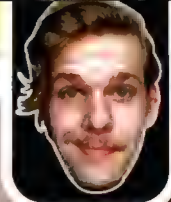
Het aanpassen van elementen als haarkleur, oogkleur en make-up zien we in menig game terugkomen, maar Saints Row lijkt dus een stapje of tweehonderd verder te gaan. En dat is awesome. We zien in de trailer een dikke, groene man die overduidelijk behoefte heeft aan een ezel naast zich in plaats van twee poppen, een vampierachtig wezen met gouden tanden en een tovenaar met bunnyslippers. Je kunt het huidtype veranderen naar metaal, goud en nog veel meer. Je kan de spierdefinitie aanpassen, protheses toevoegen en je tepels bedekken met donutstickers. Oh, en er is natuurlijk een memewaardig paardenmasker.



METALEN MAN MET GITAARKOFFER

De mogelijkheden lijken haast eindeloos, en dan hebben we nog niet eens alle personalisatie-opties voor jouw Boss besproken. Maar er is nog meer, want ook op het gebied van voertuigen, het hoofdkwartier van de Saints en zelfs wapens valt er genoeg aan te passen. Een paarse mobile met regenbooglichten en een sloopkogel erachter? Sure. Een rijdend piratenschip dat auto's achter zich aansleept? Jep. En dan zijn er ook nog Signature Ability's om vrij te spelen, waardoor je bijvoorbeeld een schietstoel krijgt.

Je kunt de onderdelen van je wapens onafhankelijk kleuren en ze zelfs in een handschoen verwerken. Ook de wapens hebben Signature Ability's, waardoor je ze op specifieke situaties kunt aanpassen (dingen als 'meer schade aan voertuigen'). De personalisatie is dan ook waar ik het meest naar uitkijk in Saints Row; rondlopen met bijvoorbeeld een metalen man die RPG's schiet uit z'n gitaarkoffer. Om vervolgens



met een paar drukken op mijn in-game telefoon weer een compleet andere Boss neer te zetten.

PINEAPPLE EXPRESS

De nadruk op personalisatie lijkt ook in de combat door te werken. Zo kan jouw Boss skills en ability's vrijspelen en gebruiken; met de 'Pineapple Express' pak je een vijand vast en slinger je hem rond om 'm ergens met een explosie te laten neerkomen. En dan zijn er ook nog perks, die je bijvoorbeeld resistentie tegen vuur opleveren.

Kortom: méér dan genoeg ingrediënten om je eigen draai aan Saints Row te geven, zowel binnen als buiten de combat, en dat is bewonderenswaardig. Het schieten en de bijbehorende explosies zien er trouwens ook meer dan prima uit, al moet ik de game eerst even zelf onder de vingers krijgen om daar een oordeel over te kunnen vellen.

EEN GROTE MAAR

De personalisatie belooft dus fantastisch te worden, máár... Dit is ook gewoon weer een openwereldgame, en buiten die personalisatie is er niets wat ik heb gezien dat Saints Row anders dan andere games in het genre moet maken. Saints Row heeft een grote map die is opgedeeld in districten, die je elk kunt vullen met een ogenschijnlijk legitiem bedrijf dat eigenlijk geld witwast voor de Saints. Bedrijven die jou weer wat perks of een specifiek soort Side Hussle (zijmissie) opleveren; been there, done that.

In de presentatie worden 'Discovery's' getoond; openwereldactiviteiten die willekeurig in de wereld worden geplaatst, zoals in dit geval een specifiek busje dat je op kunt blazen voor wat extra cash. Die komen pas op je radar te staan als je dichtbij genoeg bent, en weer geldt: been there, done that. Dat deze 'Discovery's' worden gepresenteerd alsof het een uniek concept is, baart me enorme zorgen voor de invulling van de rest van de spelwereld.

"JE KAN DE SPIERDEFINITIE AANPASSEN, PROTHESES TOEVOEGEN EN JE TEPELS BEDEKKEN MET DONUTSTICKERS. OH, EN ER IS NATUURLIJK EEN MEMEWAARDIG PAARDENMASKER."

ZORGWEKKEND

Er zijn nog wel meer zorgwekkende dingen te zien en horen in de presentatie, maar ook in de Q&A achteraf. Hoofdschrijver Jeremy Bernstein blijft bijvoorbeeld op het woord "grounded" hameren, iets waar ik zelf totaal geen behoefte aan heb in een Saints Row-game. "Wat iets gegrond houdt, is de emotionele realiteit ervan", zo refereert 'ie naar een missie waarin je een van je vrienden moet redden. Maar ja, ik wil juist een zo absurd mogelijk personage creeren, dus ik ben vooral bang dat die "emotionele realiteit" keihard botst met mijn clown-Boss en totaal niet op z'n plaats is.



En dan is er nog het autorijden. In elk opzicht wil deze game concurreren met openwereldgiganten als GTA 5, maar het autorijden komt er niet eens in de buurt van. De wagens lijken aan de grond vastgeplakt en middenin een achtervolgingsscène wordt de tijd genomen om te laten zien dat "side swiping" nu een ding is: auto's rammen van de zijkant. Als dát al een selling point is - alsof ik het niet al deed in fucking Carmegeddon 64 - dan is het wel erg duidelijk dat je op het gebied van auto's niet meer te bieden hebt dan personalisatie.

Hoe tof ik die personalisatie ook vind, op elk ander vlak lijkt Saints Row een openwereldgame als elk ander te worden. Het kan best leuk worden met de drop-in-drop-out-co-op, maar als een singleplayerervaring vrees ik vooral dat het erg snel erg saai wordt. Het is nu wachten geblazen op de eerste hands-on-sessie en hopen dat deze reboot nog wat verrassingen in petto heeft. ●

LIES OF P
LEUGENS MAKEN DE MAN



Jurjen zit nog steeds diep in Elden Ring (zo'n 100 uur diep zelfs), maar is toch al stilletjes aan het vooruitkijken naar een soulslike om daarná te spelen. Zijn oog viel op Lies of P.

Mijn favoriete game ooit is de in 1996 verschenen Pinocchio voor de SNES. Nee hoor, dat is een leugen. Die game deed me namelijk weinig. Het was gewoon weer zo'n typische, kleurrijke platformgame zoals die in de jaren 90 wel meer verschenen.

Sindsdien zijn er voor zover ik weet geen Pinocchio-games meer verschenen, en dat is natuurlijk ook niet zo raar. Want je kunt je afvragen waarom een studio überhaupt een Pinocchio-game zou willen maken. Ik bedoel, zo'n aansprekende held is het nou ook weer niet, met al die leugens en wegloperij, zijn poppenlijf en die groeiende neus. Toch hoop ik dit jaar of - waarschijnlijker - volgend jaar een heel nieuwe op Pinocchio gebaseerde game te gaan spelen. Maar Lies of P wordt dan ook géén kleurrijke platformgame. Het betreft een duistere Dark Souls-achtige game.

CYNISME

Tuurlijk, ik weet het, anno 2022 een duistere Dark Souls-achtige game uitbrengen is ongeveer net zo origineel en verrassend als in 1996 met een kleurrijke platformgame op de proppen komen. Helemaal niet dus. Toch belooft Lies of P binnen het genre der soulslikes best wel wat originele dingetjes te bieden.

Het origineelste element zit al in de titel en het hele idee achter Pinocchio: dat leugens je weg en lotsbestemming bepalen. Hoe meer je als Pinocchio liegt, hoe menselijker je wordt, zo stelt de Zuid-Koreaanse ontwikkelaar Round 8 Studio, en ik houd er wel van, dat soort cynisme.

Wel jammer is dat diezelfde ontwikkelaar stelt dat de neus van je held niet bij elke leugen een stukje zal groeien, terwijl dat toch wel kenmerkend voor het Pinocchio-personage is. Maar goed, dat zou ook wel een beetje een gek gezicht opleveren, in zo'n grimmig ogende game. En in plaats van een groeiende neus heeft de ontwikkelaar Pinocchio wél een verwisselbare arm gegeven. Later meer over die arm, laten we voor nu bij het begin beginnen.

WAANZIN EN BLOEDDORST

Je avontuur als de duistere pop Pinocchio begint op een verlaten treinstation in Krat, een verwoeste horrorstad die wordt overspoeld door waanzin en bloeddorst. Op het perron vind je een briefje met de volgende tekst: "Find Mr. Gepetto. He's here in the city."

En meer verhaal krijg je voorlopig ook niet, want ik noemde Lies of P niet voor niets een soulslike. Ook in dit Pinocchio-avontuur moet je het verhaal zelf grotendeels samenstellen door het verkennen van de omgevingen waar je doorheen trekt.

Zoals het hoort in een soulslike zal je in Lies of P veel vechten, sterven, het nog een keer proberen, wederom

> "HOE MEER JE ALS PINOCCHIO LIEGT, HOE MENSELIJKER JE WORDT."

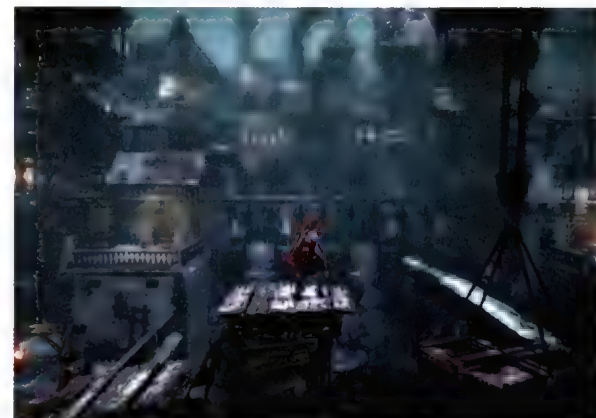
MEER GRIEZELSPOOKGAMES

Sprookjes zijn van oudsher best griezelig en vol van moorden, kinderverstoting en kannibalisme, dus niet zo raar dat er best wat sprookjesgames zijn die net als Lies of P de duistere aspecten op de voorgrond zetten. Zoals deze drie:

Alice: Madness Returns
Dit vervolg op American McGee's Alice verplaatst je wederom naar een duistere, macabere versie van Wonderland, met een Alice die moet proberen haar verstand te behouden terwijl ze door haar innerlijke demonen wordt getergd.

Woolfe: The Red Hood Diaries
Er zijn best veel horrorachtige Roodkapje-games, waaronder Wolf Among Us, The Path en Woolfe (screenshot rechts). Die laatste biedt een duistere, steampunk-achtige vertelling van het sprookje.

Fairytale Fights
In deze door het Nederlandse PlayLogic gemaakte hack-and-slasher moet je je met Roodkapje, Sneeuwwitje, Jack (van die bonenstaak) en de naakte Keizer hakkend en schietend een weg door sprookjesland banen.



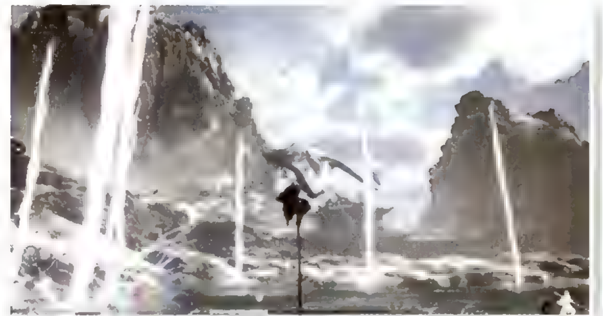


MEER SOULSLIKES

Thymesia
Thymesia is een soulslike in de lijn van Bloodborne. De game plaatst je in de laarzen van een 17de-eeuwse dokter die zich met transformerende wapens en perfecte timing een weg door gotische horrorgebieden moet hakken.

Black Myth: Wukong
Wukong (screenshot hiernaast) is een soulslike in de lijn van Sekiro. Want ook Wukong biedt razendsnelle gevechten in Aziatische sferen die je met razendsnelle reflexen moet zien te overleven.

Another Crab's Treasure
Another Crab's Treasure is een soulslike in de lijn van, eh, Spongebob Squarepants. In de game verplaats je je krab over de bodem van een oceaan, met wapens die je maakt van troep die door mensen in zee is gedumpt.



sneuvelen en pas na heel veel moeite en oefening het volgende checkpoint bereiken. Tel daarbij de manieren waarop je kunt aanvallen en verdedigen (blokken of rollen), de duistere, gotische omgevingen (die met name aan Bloodborne doen denken) en een op de achtergrond pruttelend RPG-systeem, en je begrijpt waarom ik de vergelijking met de Souls-games maak.

Punten waarop Lies of P van de formule afwijkt en varieert zijn het reeds genoemde systeem waarin je leugens het verhaalverloop bepalen, de mogelijkheden om zelf wapens in elkaar te knutselen door dertig basismodules op verschillende manieren te combineren, en dus die verwisselbare arm.

MENGELMOESJE

De Slave Arm, zo heet de verwisselbare arm van Pinocchio. En je kunt er minstens vijf verschillende modules voor verzamelen.

Ik zag onder andere een boorarm, een soort beukhamerarm en een grappling-hookarm, en die protheses brengen uiteraard zeer verschillende gameplaymogelijkheden met zich mee.

Dat gezegd hebbende, zag ik qua gameplay niets dat we niet in eerder in andere games hebben gezien (Deux Ex en Bionic Commando gaven je ook al zo'n speciale arm). Sowieso lijkt Lies of P vooral een mengelmoesje van elementen uit geslaagde hack-'n-slashgames (waaronder soulslikes) te worden, in plaats van iets werkelijk nieuws. En de game heeft zeker niet de grandeur, allure of ambitie van die ene grote, recent verschenen, zeer succesvolle Souls-game die ik nog steeds speel. Maar misschien schuilt in de kleinere opzet juist ook wel de charme van deze indie-achtige game.

LINEAIRE LEVELS

Lies of P werpt je niet in een grote wereld waarin je zelf de weg moet vinden, maar stuurt je 'old school' door tamelijk lineaire levels met een duidelijk begin en een einde, en wat checkpoints daar tussenin. En dat lijkt me ook wel weer eens lekker, om op elk moment te weten waar ik naartoe moet en welke vijanden ik dus écht even moet verslaan voor ik verder kan.

Verder heeft de hele uitstraling van de game een eigenzinnige charme die zich niet meteen in woorden laat vangen maar bij mij gewoon heel veel zin opwekt om zelf eens lekker in die duistere, best wel gestoorde omgevingen aan het hakken te gaan. En da's geen leugen.



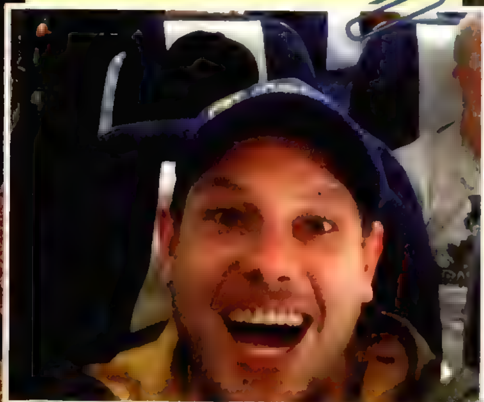
VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET WORDT TIJD OM DE ONZIN VAN HET ALLEEN TOELATEN VAN BRANDED HEADSETS TE SCHRAPPEN."



Florian heeft een appeltje te schillen met Sony én Microsoft.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HOE KAN HET DAT EEN MERK ALS ATARI, DAT OOIT DE GAME-INDUSTRIE BIJ DE BALLEN HAD, ZO IN DE VERGETELHEID IS GERAAKT?"



Hadden we er maar een feature over in deze PU...

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"TOT MIJN SCHRIK HEB IK JE DE VERKEERDE VERSIE OPGESTUURD..."



Schrokken we allemaal van.

"...MAAR IK STA NU OP PINKPOP."



Daar schrokken we dan weer minder van.

"HIERBIJ M'N OG EN ONDERTUSSEN WEDEROM KEURIG TE LAAT."



Cody en Marvin zijn het smoesjesstadium al voorbij als ze weer eens iets te laat inleveren bij elkaar.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

KING ARTHUR: KNIGHT'S TALE

SILT

SOULDIERS

SPACELINES FROM THE FAR OUT

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SHREDDER'S REVENGE

V RISING

UITGESPEELD DOOR RIEZEBOS

ZIT ER NOG IETS VOOR JOU BIJ?

Peter Riezebos is er klaar mee. Voor zijn kunstproject Next Next Level heeft hij de honderd belangrijkste games uit zijn jeugd opnieuw uitgespeeld. En nu is hij toe aan de laatste fase van zijn project, waarbij hij het gros van die games gaat weggeven. Misschien wel aan jou?

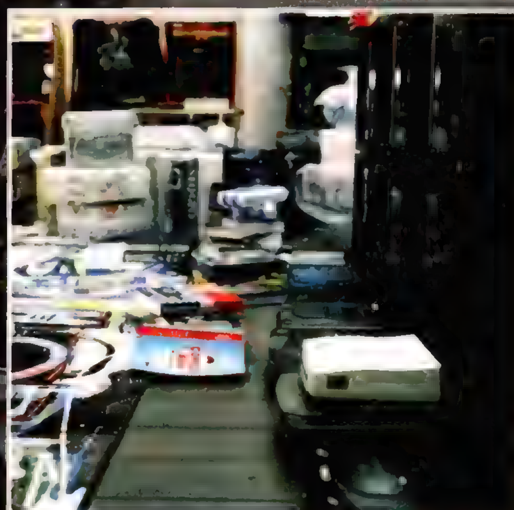
In de PU van november 2021 kon je een artikel lezen over Peter Riezebos en zijn kunstproject, dat helemaal om games draait. Niet zo raar, aangezien de jeugd van die kunstenaar uit Harderwijk ook helemaal om games draaide. "Noem het gerust een obsessie," zo stelde hij in het artikel. "Mijn dagelijkse realiteit was gewoon gamen, gamen, gamen, ik was er altijd mee bezig."

Ondertussen gamet Peter Riezebos (42) beduidend minder en is hij een van de grote namen in de hedendaagse kunstwereld, met schilderijen die voor niet minder dan 100.000 euro per stuk van eigenaar wisselen. Toch, hoe succesvol hij ook werd, hij had nooit het gevoel dat hij helemaal in het reine was gekomen met zijn toch wel problematische jeugd en dat obsessieve gamen van hem. In 2020 leidde het denken daarover tot zijn game-kunst-project, dat in eerste instantie Game Over zou heten. "Want ik wilde afscheid nemen van die tijd, juist omdat ik altijd nog zoveel nadenk over mijn jeugd. Toen dacht ik, ik ga die games allemaal nog één keer spelen. Zo wilde ik ritueel afscheid nemen van wat ooit zo belangrijk was in mijn leven. Maar toen was ik aan het gamen, en toen dacht ik, joh, ik vind die games zo leuk, ik ga er helemaal geen afscheid van nemen. Ik ga er iets anders mee doen."

Honderdduizenden euro's

Dat 'iets anders' werd Next Next Level. Een uit vele facetten bestaand kunstproject, waarvan het hart dus wordt gevormd door die honderd games die Peter in zijn jeugd gevormd hebben.















DEZE CONSOLES GEEFT RIEZEBOS WEG

ZO GOED ALS NIEUW

1 NES tattoo
2 Master System 2 correct
3 Megadrive cake
4 Megadrive 2 garment
5 SNES viable
6 Mega CD 1 curious
7 Sega CD 2 response
8 32X young
9 ~~Neo Geo CD pass~~
10 Playstation license
11 Playstation Slim
12 Sega Saturn JAP
13 Sega Saturn EUR
14 Panasonic 3DO FZ-1
15 Panasonic 3DO FZ-10
16 ~~Dreamcast JAP~~
17 Dreamcast EUR
18 N64 JAP
19 Neo Geo Pocket
20 Gameboy
21 PolyMega

GEBRUIKT

22 SNES
23 SEGA CD
24 ~~SEGA 32X~~
25 ~~Neo Geo CD~~
26 Megadrive
27 Goldstar 3DO
28 Sanyo 3DO
29 Panasonic 3DO FZ 1
30 Panasonic 3DO FZ 10
31 V-Saturn
32 Sega Saturn Jap
33 Sega Saturn USA
34 Wondermega M1
35 ~~N64 EUR~~
36 N64 US
37 N64 JAP
38 Gameboy Color
39 Gameboy Light
40 Master System
41 Yaroze Playstation

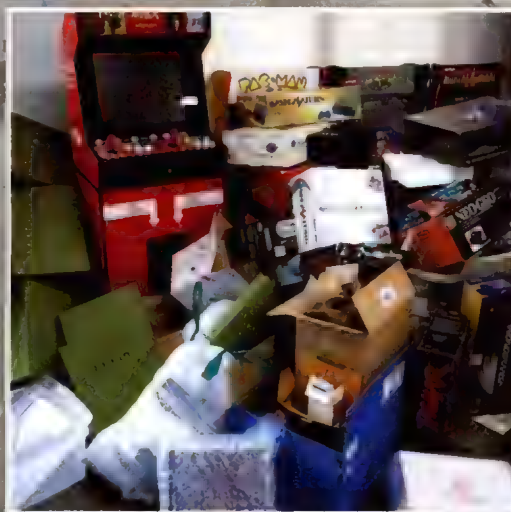
Om zijn jeugdervaringen zo goed mogelijk te reproduceren, heeft Peter in de loop van 2020 en 2021 alle daarvoor benodigde games en consoles in zo-goed-als-nieuwstaat gekocht. Dat kostte hem zo'n 350.000-400.000 euro, terwijl de eBay-prijzen van sommige gekochte games ná aanschaf door Peter zelfs opliepen tot een half miljoen (zoals gebeurde bij de gesealde versie van Zelda: A Link to the Past, die Peter voor een schamele 2000 euro kocht).

Dus tja, wat doe je dan? Dan haal je die games uit hun verpakkingen. "Als ik zo'n game namelijk met dikke winst weer verkoop, ben ik onderdeel geworden van dat smerige financiële spel waar ik me juist tegen wil verzetten. Het is een verhaal waarin ik een bepaald standpunt wil innemen. Voor mij gaat het erom dat ik nieuwe games uitpak. En ik pak ze uit omdat ze daarvoor bedoeld zijn. Zo'n game als Zelda is gemaakt om gespeeld te worden."

Weggeven

In mei 2022, een half jaar nadat het eerste Riezebos-artikel in PU verscheen, zoek ik Peter weer op. Hij heeft de honderd belangrijkste games uit zijn jeugd inmiddels gekocht, uitgepakt en uitgespeeld. Drijvend op de gevoelens die de games bij hem los hebben gemaakt én nostalgie, heeft hij een reeks schilderijen gemaakt. En dit alles laten vastleggen op foto en video, onder andere voor het boek dat op 5 juni verscheen en de documentaire die nog komt. Nu is het tijd voor de volgende stap in zijn project: het weggeven van de hele zooi. »







DEZE GAMES GEEFT RIEZEBOS WEG

1 Sonic the Hedgehog (Master System) EURO
2 Alex Kidd in Miracle World (Master System) EURO
3 The Legend of Zelda (Nintendo Entertainment System) EURO
4 Zelda II: The Adventure of Link (Nintendo Entertainment System) EURO
5 Super Mario Bros (Nintendo Entertainment System) USA
6 Super Mario Bros 3 (Nintendo Entertainment System) USA
7 Castlevania (Nintendo Entertainment System) EURO
8 Castlevania III (Nintendo Entertainment System) EURO
9 Mega Man 4 (Nintendo Entertainment System) USA
10 Tecmo World Wrestling (Nintendo Entertainment System) USA
11 Batman: The Video Game (Nintendo Entertainment System) EURO
12 The Legend of Zelda: Link's Awakening (GAME BOY) EURO
13 Tetris (GAME BOY) EURO
14 Killer Instinct (Super Nintendo Entertainment System) EURO
15 Super Mario World (Super Nintendo Entertainment System) EURO
16 Super Mario All-Stars (Super Nintendo Entertainment System) EURO
17 Mortal Kombat II (Super Nintendo Entertainment System) EURO
18 Street Fighter 2 Turbo: Hyper Fighting (Super Nintendo Entertainment System) EURO
19 The Legend of Zelda: A Link to the Past (Super Nintendo Entertainment System) EURO
20 Super Bomberman 2 (Super Nintendo Entertainment System) EURO
21 Super Mario Kart (Super Nintendo Entertainment System) EURO
22 Starwing (Super Nintendo Entertainment System) EURO
23 Super Castlevania IV (Super Nintendo Entertainment System) EURO
24 Secret of Evermore (Super Nintendo Entertainment System) EURO
25 Secret of Mana (Super Nintendo Entertainment System) EURO
26 NBA Jam (Sega Megadrive) EURO
27 Tiny Toon Adventures: Buster's Hidden Treasure (Mega Drive) EURO
28 ToeJam & Earl (Mega Drive) EURO
29 Mortal Kombat (Mega Drive) EURO
30 Rocket Knight Adventures (Mega Drive) EURO
31 World of Illusion Starring Mickey Mouse and Donald Duck (Mega Drive) EURO
32 Global Gladiators (Mega Drive) EURO
33 Sonic the Hedgehog 2 (Mega Drive) EURO
34 Samurai Shodown II (Neo Geo AES) EURO
35 3 Count Bout (Neo Geo AES) EURO
36 Viewpoint (Neo Geo CD) USA
37 Mortal Kombat (Sega CD) EURO
38 Sherlock Holmes: Consulting Detective (Sega CD) EURO
39 Thunderhawk AH-73M (Sega CD) EURO
40 Final Fight CD (Sega CD) EURO



Een stap die volgens Peter heel logisch en natuurlijk voortvloeit uit de vorige fases. “Het project is bij mij begonnen met mijn liefde voor games en nostalgische principes. Daar is van buitenaf een financiële component bij gekomen, waardoor games objecten met een hoge geldwaarde zijn geworden. Nou, díé waarde hebben we er vanaf getrokken. Sommige mensen vinden dat raar of onethisch, dat je een dure game uit zijn seal haalt, want dan is 'ie niets meer waard. Maar dat is onzin, want feitelijk heb je nog steeds die game, die ooit gemaakt is om gespeeld te worden. Dát is de waarde van zo'n game. Dus als je dat idee nog een stap verder wilt voeren, dan moet je ook zeggen: ik geef die games weer weg. Zodat ze terechtkomen waar ze thuishoren: bij gamers.”

Games die thuiskomen

Voor alle duidelijkheid: Peter heeft al twee keer eerder in zijn leven een uitgebreide gameverzameling gehad, en toen ook alles weggegeven. Vindt hij dat niet zonde?

“Wat wel gek is: ik houd heel veel van mooie spullen. Maar ik heb weinig met bezit. Ik ben geïnteresseerd in ervaringen, en die ervaringen heb ik nu weer uit die games gehaald. Ik ben daar emotioneel door gegroeid en heb daar intellectueel iets mee kunnen doen. Maar het hébben van spullen vind ik totaal niet interessant.”

GAME(S) HEBBEN? ZO WERKT HET

Schilder met bruine beits op steigerhouten planken minstens acht verschillende soorten knaagdieren, daarbij rekening houdend met... Nee hoor, we gaan het je niet moeilijk maken. Kies gewoon één of meer games en/of consoles van de lijst op deze pagina's, en zeg waarom je die hebben wilt. Mail dit naar redactie@pu.nl onder vermelding van 'Riezebos', en klaar. Uiteraard kan zelfs de kunstenaar Peter Riezebos elke game en console maar één keer weggeven, dus neem de volgende tips ter harte om de kans wat groter te maken dat je een paar weken/maanden later ook daadwerkelijk de gevraagde game(s) in je brievenbus vindt:

- Schrijf je motivatie in de geest van dit artikel. Dus kom niet aanzetten met “Doe mij die Zelda want die kan ik misschien wel voor 200 euro op eBay verpatsen” of iets dergelijks.
- Vraag de games die je écht graag (nog eens) wilt spelen, die een speciale betekenis voor je hebben, of die je heel graag aan je verzameling wilt toevoegen. Sommige games/consoles geeft Peter al weg aan vrienden die aan zijn project meewerkten (rode streep in lijst), dus vraag daar niet naar.
- Als je de games vraagt die iedereen vraagt is de kans dat je er eentje krijgt kleiner dan wanneer je een game vraagt die niemand anders vraagt. Ja ja, lees die zin nog maar een keer.
- Het is geen wedstrijd, maar een weggeefactie. Dus stuur gerust een coole tekening of stripverhaal, vinden we leuk, maar je kunstwerkje kan niets 'winnen' en geeft je geen 'recht' op een game. Peter en eventuele medewerkers bepalen vrij lukraak wie wat krijgt, maar waarschijnlijk zal de motivatie die je tikte daarbij een belangrijke rol spelen.





Het opsporen en aankopen van de games voor Next Next Level heeft Peter wel veel plezier gebracht. "Ik was heel blij als we bijvoorbeeld een nieuwe Sonic 3 of een nieuwe Street Fighter Zero 3 binnenkregen, en ik die games uit hun verpakkingen mocht halen. En ik vond het geweldig om ze weer te spelen. Maar op een of andere manier is de reis die ik met die games maakte daarmee ook wel weer voorbij, en kan ik ze relatief makkelijk weggeven. Ik houd mijn Neo Geo CD-collectie en een paar andere games zelf. Maar de rest mag weg."

Peter verheugt zich ook echt op het weggeven van zijn games. "Het gevoel dat die games gaan thuiskomen bij echte gamers doet me plezier. Misschien is het ook leuk als ik een paar heel mooie games of consoles zelf kom brengen, en er dan bij vertel wat ze voor mij betekenden. Ik ben er in elk geval van overtuigd dat er in het weggeven meer plezier zit dan in het houden van de hele handel."

De cirkel is rond

Om die "echte gamers" die de games mogen ontvangen te bereiken, dacht Peter meteen aan Power Unlimited. Het blad dat hij als jochie las, en waar hij vorig jaar weer lid van werd. "PU-lezers betalen om over games te kunnen lezen. Maar ook voor het community-gevoel. Mensen zijn soms al dertig jaar lang lid. Dus bij Power Unlimited zitten ongetwijfeld veel echte, loyale gamers. Dat maakt het heel leuk om juist bij die populatie de games van dit project te kunnen thuisbrengen. Dat maakt voor mij de cirkel helemaal rond." ✖



TEN SLOTTE NOG EVEN DIT:

Peter is een drukbezet man die tegenwoordig weer vaker in het buitenland dan in Nederland verblijft. Het wordt voor hem nog best een klus om alle reacties te lezen, de ontvangers van de games te selecteren en te zorgen dat elke game op zijn plek belandt. Dus heb geduld, vertrouw op zijn goede bedoelingen en val hem/ons niet lastig met vragen (Waarom heb ik geen game gekregen? Wanneer kan ik mijn game verwachten? Hoe kom ik voorbij de tweede eindbaas?) waar we toch niet op gaan reageren. Ennuh... Game ontvangen? Veel plezier ermee!

DEZE GAMES GEEFT RIEZEBOS WEG

41 Sonic the Hedgehog CD (Sega CD) EURO
42 Wonder Dog (Sega CD) EURO
43 Mortal Kombat II (32X) EURO
44 NBA Jam Tournament Edition (32X) EURO
45 Space Harrier (32X) EURO
46 Virtua Fighter (32X) EURO
47 Virtua Racing (32X) EURO
48 Alien vs Predator (Jaguar) EURO
49 Wolfenstein 3D (Jaguar) EURO
50 Doom (Jaguar) EURO
51 Slam 'n Jam '95 (3DO) EURO
52 Super Street Fighter II Turbo (3DO) EURO
53 Road Rash (3DO) EURO
54 Ballz (3DO) EURO
55 Starblade (3DO) EURO
56 Night Warriors: Darkstalkers' Revenge (Saturn) EURO
57 Street Fighter Zero 3 (Saturn) JAP
58 Street Fighter Alpha 1 (Saturn) EURO
59 Destruction Derby (Saturn) EURO
60 Sega Rally (Saturn) EURO
61 Super Puzzle Fighter II Turbo (Saturn) JAP
62 Guardian Heroes (Saturn) EURO
63 Ultimate Mortal Kombat 3 (Saturn) EURO
64 Die Hard Trilogy (Saturn) EURO
65 Saturn Bomberman (Saturn) JAP
66 Pocket Fighter (Saturn) JAP
67 Panzer Dragoon (Saturn) EURO
68 Ridge Racer Revolution (PlayStation) EURO
69 Ridge Racer Type 4 (PlayStation) EURO
70 Tekken (PlayStation) EURO
71 Tekken 2 (PlayStation) EURO
72 Tekken 3 (PlayStation) EURO
73 Final Fantasy VII (PlayStation) EURO
74 Resident Evil 2 (PlayStation) EURO
75 Castlevania: Symphony of the Night (PlayStation) EURO
76 WWF Attitude (PlayStation) EURO
77 Biohazard (PlayStation) JAP
78 Metal Gear Solid (PlayStation) EURO
79 Star Gladiator (PlayStation) EURO
80 The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64) EURO
81 Castlevania (Nintendo 64) EURO
82 Mortal Kombat 4 (Nintendo 64) EURO
83 Mario Kart 64 (Nintendo 64) EURO
84 Lylat Wars (Nintendo 64) EURO
85 Super Mario 64 (Nintendo 64) JAP
86 Pilot Wings 64 (Nintendo 64) JAP
87 SNK vs. Capcom (Dreamcast) JAP
88 Capcom vs. SNK Pro (Dreamcast) JAP
89 Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes (Dreamcast) JAP
90 Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes (Dreamcast) JAP
91 Giga Wing (Dreamcast) EURO
92 F355 Challenge (Dreamcast) EURO
93 Psychic Force 2012 (Dreamcast) JAP
94 Street Fighter III: 2nd impact (Dreamcast) EURO
95 Street Fighter III: 3rd Strike (Dreamcast) JAP
96 Star Gladiator 2 (Dreamcast) JAP
97 Power Stone 2 (Dreamcast) JAP
98 Soul Calibur (Dreamcast) JAP
99 Virtua Fighter 3 (Dreamcast) EURO
100 King of Fighters R2 (Neo Geo Pocket Color) EURO

PLAYSTATION 5 EN XBOX SERIES X/S

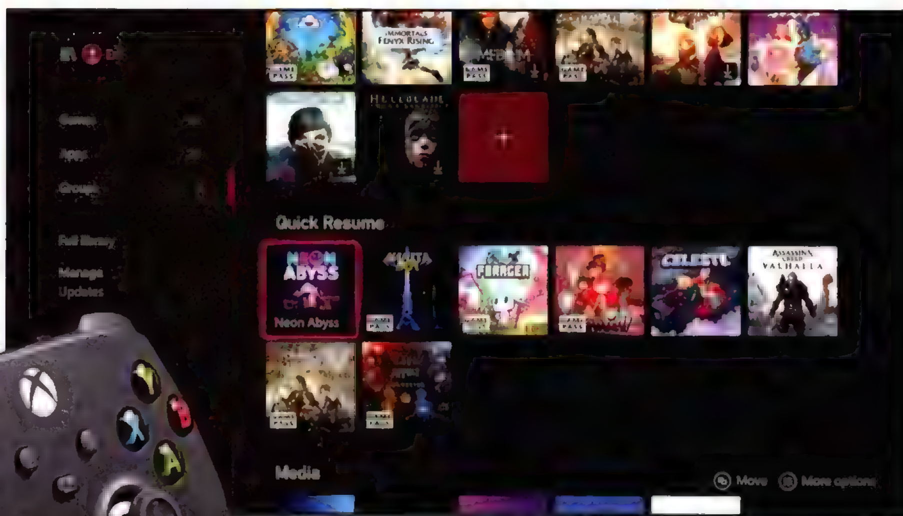
WELKE FEATURES ONTBREKEN NOG?

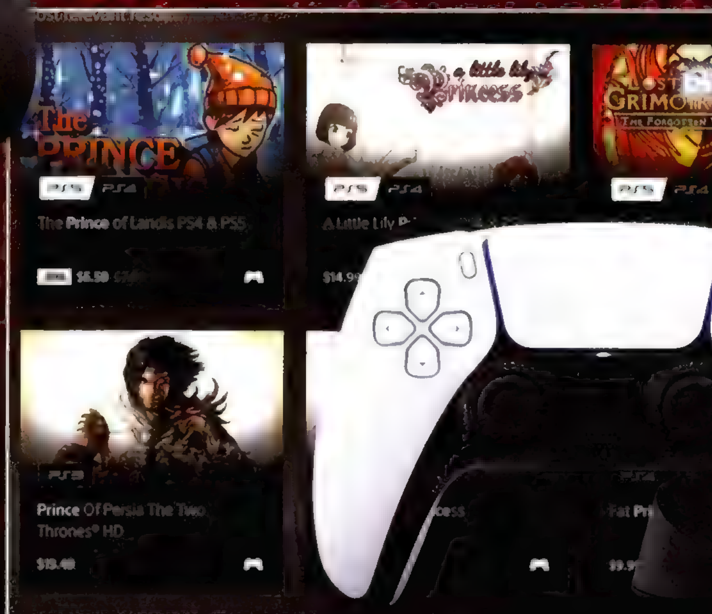
De PlayStation 5 en Xbox Series X/S zijn inmiddels ruim anderhalf jaar uit. Het wordt volgens Florian dan ook hoog tijd om eens de balans op te maken wat betreft de ontbrekende features en mogelijkheden. Wat moet er volgens onze technerd nog toegevoegd worden?

PS5

QUICK RESUME

Een van de vetste features van Xbox Series X/S is de mogelijkheid om heel snel van games te wisselen via Quick Resume. Door de bloedsnelle SSD in de PS5 laden games als een malle, maar het is nog steeds niet te vergelijken met de snelheid van Quick Resume. Er is technisch gezien geen reden waarom de PS5 dit niet zou kunnen.





PS5

FATSOENLIJKE BACKWARD COMPATIBILITY

Laten we eerlijk zijn, wat betreft backward compatibility maakt Microsoft gehaktballetjes van Sony. Waar het op de Xbox Series X/S mogelijk is om in ieder geval alle oude belangrijke Xbox-games te spelen, moet je op de PS5 mazzel hebben dat de game op de PlayStation Store staat en zal je er nogmaals voor moeten betalen. Er zit wel vooruitgang in - zeker ook door het vernieuwde PS Plus, met allerlei oudere titels om te spelen - maar het is nog steeds een wereld van verschil met wat er mogelijk is op Xbox Series X/S.

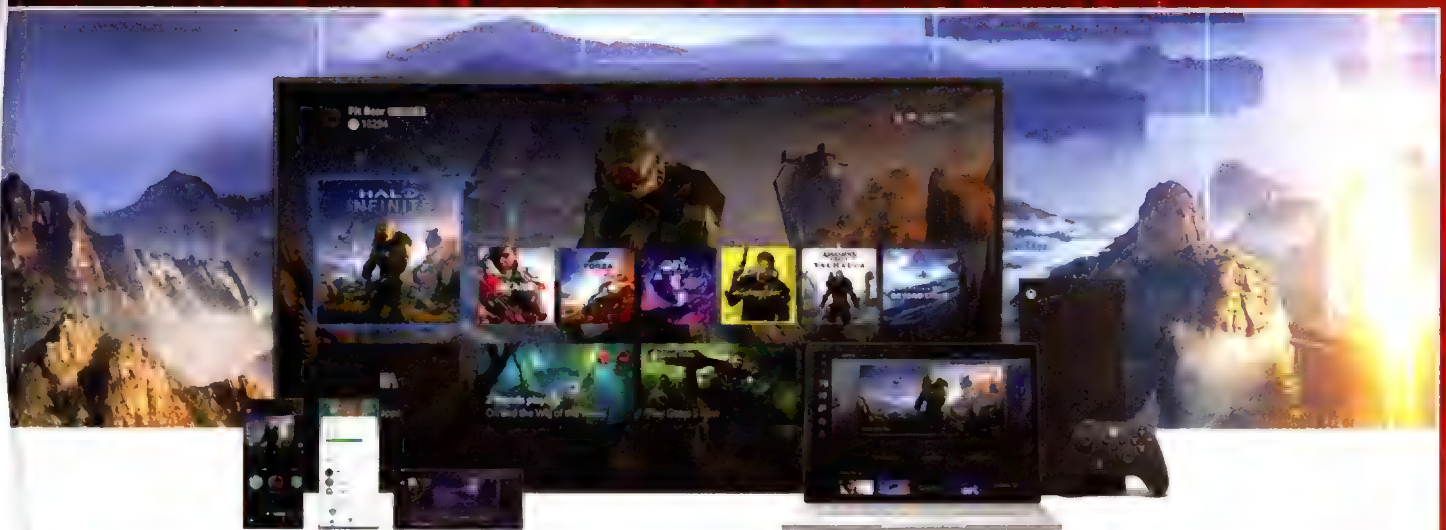


PS5

FRAMERATE-BOOST

Op Xbox Series X/S is het op systeem-niveau mogelijk om backward compatible games een framerate-boost te geven. Hierdoor draaien oude games vanzelf in een framerate die twee keer zo hoog is als in het origineel. Het overgrote deel is hierdoor met 60fps te spelen! Op de PS5 hebben oude games hier patches voor nodig, wat betekent dat de ontwikkelaar er aandacht aan moet besteden. Dit is omslachtig en kost een hoop geld.





XBOX SERIES X/S

NIEUWE UI

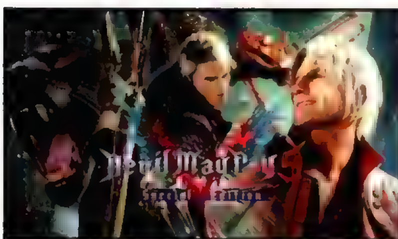
Het dashboard en de hele user interface op Xbox Series X/S is zo goed als kopiëer-plakwerk van de Xbox One-generatie. Het draait nu dan wel eindelijk zoals het hoort, in plaats van het lag-festijn dat we kennen van de Xbox One, maar het blijft zo onoverzichtelijk als maar kan. Daarnaast zitten we inmiddels echt al jaren te kijken naar dit design, dat op geen enkele manier next-gen aanvoelt. De UI van de PS5 is ook verre van perfect, maar het is wel fris. Dat is wat je wil van een nieuwe console.

PS5

1440P-RESOLUTIE

Hier kan ik vrij kort over zijn, want dat de PS5 nu nog steeds geen 1440p ondersteunt is niets minder dan belachelijk. Een hoop gamers hebben de PS5 aan een gamingmonitor aangesloten en kunnen geen gebruik maken van de native resolutie. WTF, Sony?







PS5

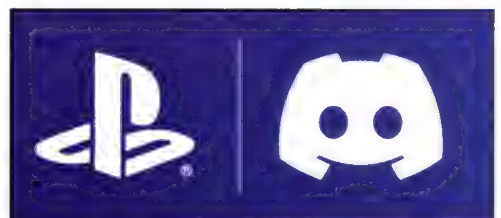
BETERE VRR

Sinds kort heeft de PS5 ondersteuning voor variable refreshrate (VRR), maar de features zijn erg karig. Zo werkt VRR alleen tussen 48-60 frames per seconde (48-120 in 120fps-games) en is er geen ondersteuning voor low framerate compensation (LFC), voor als de framerate onder de 48fps dipt. Op Xbox Series X/S werkt VRR tussen 40-60 frames per seconde en is er wél LFC-ondersteuning. Zou dit te maken hebben met de gekke geknepen HDMI 2.1-bandbreedte op de PS5?

XBOX SERIES X/S

DISCORD

Er zijn wat omwegen waarmee je toch kunt genieten van een aantal Discord-functies via de Xbox Series X/S, maar een officiële app zou absoluut zeer welkom zijn. Of dit nog gaat gebeuren is echter sterk de vraag, aangezien Sony onlangs een dikke investering heeft gedaan en een (voorlopig?) exclusieve deal heeft met Discord voor de PS5. »



PS5

HOGERE HDMI 2.1-BANDBREEDTE

HDMI 2.1 heeft een maximale bandbreedte van 48GB/s. Xbox Series X/S heeft een maximale bandbreedte van 40GB/s, maar daar valt wat voor te zeggen, want dat is genoeg voor alle gamefeatures in een hoge resolutie en op hoge framerates. Sony knijpt de PS5 echter op 32GB/s, en dat zorgt voor problemen. Hierdoor zou VRR weleens zo karig kunnen zijn, is het misschien lastiger om 1440p voor elkaar te krijgen, is 4:4:4 chroma subsampling niet mogelijk in 4K/120fps en ga zo maar door. Het lijkt erop dat de chipset in de PS5 wel gewoon 40GB/s kan hebben, dus waarom Sony hier via firmware een cap van 32GB/s op heeft gezet..?

XBOX SERIES X/S

DUALSENSE-ACHTIGE CONTROLLER

De DualSense is een echte next-gen-controller, met zijn haptic feedback en adaptive triggers, maar Xbox Series X/S-gebruikers moeten het doen met wat kleine aanpassingen op de Xbox One-controller. Microsoft heeft al verschillende enquêtes de deur uitgegooid naar Xbox-gamers met de vraag wat ze van de DualSense-features vinden. Er gaan zelfs geruchten dat de Elite 3-controller enkele van deze features gaat krijgen.



PS5

DOLBY ATMOS/VISION

Microsoft heeft een samenwerking met Dolby, waardoor Dolby Vision- en Dolby Atmos-ondersteuning aanwezig is op Xbox Series X/S in zowel films en series als in games. Sony doet met zijn tempest 3D audio zijn eigen ding, dus dat is enigszins een excuus om geen Dolby Atmos te ondersteunen, maar Dolby Vision is een must, zeker als je een gloednieuwe, vette tv hebt staan.



XBOX SERIES X/S

VR-ONDERSTEUNING

Hoe lang gaat Microsoft nog ontkennen dat virtual reality een verdomd leuke toevoeging is op de manier waarop games gespeeld kunnen worden? Sony neemt VR heel serieus en werkt hard aan de release van PlayStation VR2 en ook talloze andere fabrikanten werken aan next-gen-headsets (check de VR View!), maar Microsoft wil er niets van weten. Xbox Series X/S is in ieder geval meer dan krachtig genoeg voor een vette VR-ervaring.









XBOX SERIES X/S

EXCLUSIVES

Ga ik het echt zeggen? Ja, ik ga het zeggen... Waar de fock zijn alle vette Xbox-exclusives? Ik schreeuw dit al jaren en Microsoft belooft al jaren beterschap, maar ik zie geen verbetering. Sony heeft al generaties lang voorsprong als het gaat om kwalitatief goede exclusives en in de eerste anderhalf jaar sinds de release van de nieuwe consoles is deze voorsprong alleen maar groter geworden.
Er MOETEN exclusives zijn. Van die echte system-sellers, waardoor je per se die bepaalde console in huis wil halen. Waarvan Xbox Series X/S er te weinig heeft. Er zal verandering in komen, gezien alle studio-aankopen die Microsoft de laatste tijd doet, en dat zal potjandriedubbeltjes wel eens tijd worden ook.

PS5 ÉN XBOX SERIES X/S

UNIVERSELE BLUETOOTH-ONDERSTEUNING

Waarom is het nog steeds zo moeilijk om bepaalde audioheadsets via Bluetooth aan te sluiten op zowel de PS5 als Xbox Series X/S? Het wordt tijd om de onzin van het alleen toelaten van branded headsets te schrappen. Nintendo heeft onlangs het goede voorbeeld gegeven op de Switch.



PS5 ÉN XBOX SERIES X/S

MAPPEN

Op de PS4 is het mogelijk om games in mapjes te stoppen die je zelf een naam kunt geven. Super simpele feature, maar erg gebruiksvriendelijk en het geeft overzicht in je gamecollectie. Waarom is dat nu nog steeds niet mogelijk op de PS5? Ook op de Xbox zouden eigen folders in het dashboard een uitkomst zijn. Je kunt wel Groups aanmaken, maar dit is omslachtig en is niet overal zichtbaar in de UI. Het zou voor de devs van Microsoft en Sony een koud kunstje moeten zijn om toe te voegen via de firmware, maar het is nog steeds niet gebeurd.





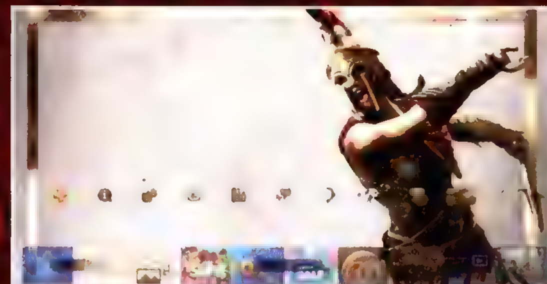


PS5 EN XBOX SERIES X/S

PERSONALISATIE

Buiten folders zou het ook wel fijn zijn als er meer personalisatie-opties komen voor het dashboard en de UI. Denk dan bijvoorbeeld aan de vette PS4-Themes; waarom zijn die er niet voor de PS5? Je kunt het niet eens een eigen kleurtje geven? Of een simpele screensaver instellen? En waarom zijn Trophy's/Achievements zo omslachtig te bereiken? En waarom kan je niet ALLE games op het dashboard zien van de PS5 en Xbox Series X/S? Vooral dat laatste vind ik persoonlijk bloedirritant. 'Out of sight, out of mind', en dan helpt het totaal niet dat games zitten weggestopt in een aparte bibliotheek.

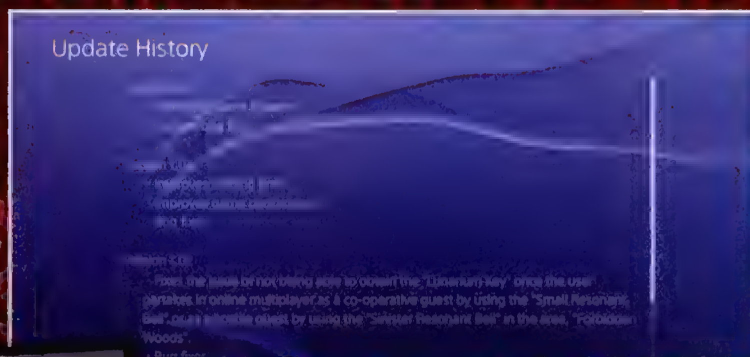




PS5 EN XBOX SERIES X/S

ULTRAWIDE-ONDERSTEUNING

Dit ligt een beetje in het verlengde van 1440p-ondersteuning, aangezien de meeste ultrawide monitoren deze resolutie gebruiken. Op de PS5, maar ook op Xbox Series X/S, is het niet mogelijk om games met de 21:9-aspectratio af te spelen, waardoor je dikke zwarte balken krijgt op je beeldscherm als je een ultrawide monitor gebruikt. Op de PC is ultrawide-ondersteuning in games al jaren de normaalste zaak van de wereld, maar Microsoft en Sony zitten nog te veel vast aan het idee dat consoles alleen op tv's aangesloten worden.





PS5 EN XBOX SERIES X/S

UPDATE CHANGELOGS

Op de PS4 kan je de changelogs zien van game-updates. Super handig om te zien wat er is aangepast of verbeterd, of misschien zelfs wel of een vervelende bug is opgelost. Op de PS5 is dit niet mogelijk en op de Xbox-consoles hebben we volgens mij nog nooit changelogs gezien. Op de PS5 zie je nog wel de changelog van firmware-updates, maar zelfs dat ontbreekt op de Xbox-consoles.



PS5 EN XBOX SERIES X/S

WINKELVOORRAAD

Dit is misschien een beetje flauw en niet echt een ontbrekende feature van de PS5 en Xbox Series X/S zelf, maar het ontbreken van een voorraad van de consoles in winkels en webshops is om te janken. Het is nog steeds zo goed als onmogelijk om spontaan zo'n nieuwe console in huis te halen en dat is ruim anderhalf jaar na release niet alleen ongekend, maar ook heel vervelend voor gamers die terecht geen dikke meerprijs willen betalen aan die verdomde scalpers (check de voorraad checker op PU.nl!).

Hoe meer gamers de nieuwe consoles kunnen bemachtigen, hoe meer de vraag daalt. Het zal dus de komende tijd steeds gemakkelijker worden om spontaan een PS5 of Xbox Series X (de Series S is inmiddels goed verkrijgbaar) te kunnen kopen, maar wat betreft het fabriceren van de nieuwe consoles komt er voorlopig nog geen verbetering vanwege de wereldwijde chiptekorten. ✖



WHAT'S THE TEA?

IS VR DE MOEITE WAARD?

Apple maakt een VR-bril, Sony onthult mondjesmaat meer van zijn PSVR-opvolger en dan is er ook Meta (euh, Facebook) dat vier virtualrealitybrillen in de maak heeft. Alie en LauraJenny zetten hun VR-brillen even af om erover te praten onder het genot van een goede kop thee.

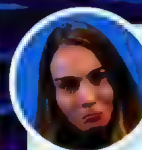




Hey Alie! Koppie Earl Grey? Ik zat net even bij te lezen over die PSVR-aankondigingen. Virtual reality, ben jij daar veel mee bezig?



Lekker, schenk maar in! En leuk, ik ben daar zelf ook wel in geïnteresseerd, maar misschien niet helemaal up-to-date. Wat is het laatste nieuws?



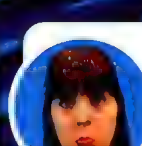
Nou, helaas houdt Sony zijn mond nog op slot over een releasedatum of een adviesprijs, maar we weten nu wel dat onder andere Resident Evil Village en No Man's Sky naar PSVR2 komen. Heb jij de vorige PSVR?



O ja, tof! Ik geloof ook VR-content voor Resident Evil 4, hè? En Horizon: Call of the Mountain? In ieder geval een flink aantal dingen om enthousiast over te worden. Want ja, ik heb de vorige PSVR inderdaad in huis. Ik word kotsmisselijk van het apparaat, maar als ik af en toe even pauze neem, zorg dat het niet te warm is en vooral een reispilletje neem, gaat het best oké. En dat klinkt als een hele investering, maar omdat ik VR wel echt heel tof vind, heb ik dat er wel voor over! Jij hebt 'm ook?



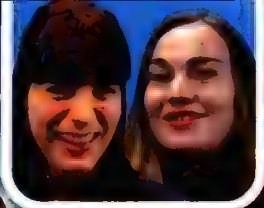
Ik heb geen PSVR, wel de Oculus Quest 2. Gelukkig kan ik de PSVR van mijn beste vriend lenen. Maar hé, wat jammer dat je er zo misselijk van wordt. Is dat alleen bij bepaalde games, of gewoon bij alles?

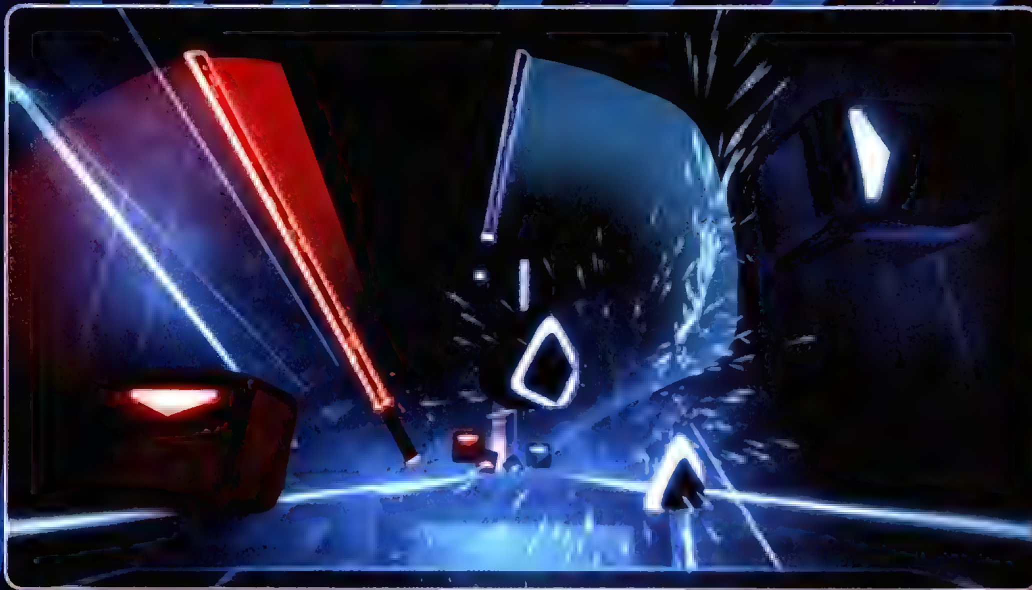


Ja, heel jammer! Maar goed, dat heb ik ook al bij gewone first-persontitels. Ik ben nu Bugsnax aan het spelen en dat red ik al bijna niet zonder pilletje, haha! Ach, ik heb het er wel voor over. Hoop trouwens wel dat het bij de PSVR2 wat beter gaat. Met een hogere fps en een grotere field of view zou dat wel zo moeten zijn, heb ik begrepen.









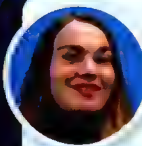




Aaah, dik aan de pillen om te kunnen gamen, dat is ook wat! Ik denk dat je helemaal gelijk hebt, dat PSVR2 misschien voor jou wel pilvrij wordt. Laten we het hopen. Ik heb nooit zo'n last van die ziekte, maar ik merk wel dat een lange speelsessie wel een aanslag is op mijn concentratie, hoor. Zo'n fijn potje Superhot of Beat Saber is toch intens voor de ogen. Wat speel jij graag?



Hahah, ja, ik weet ergens ook niet hoe gezond dat is, maar vooruit! En ja, dat geloof ik graag. Ik denk dat ik Moss de leukste PSVR-titel vind. Die game is zo enorm schattig en kan ik gelukkig wel heel goed spelen, omdat je zelf niet hoeft te lopen of anderszins echt hoeft te bewegen. Astro Bot Rescue Mission vind ik ook heel leuk. The Elder Scrolls V: Skyrim VR en Resident Evil 7: Biohazard waren eveneens tof, maar die twee trek ik qua misselijkheid heel slecht.



Het is dus vooral hevig wanneer je personage veel beweegt dus... Moss is echt een spel voor mij ja, goed dat je me helpt herinneren aan het bestaan ervan.



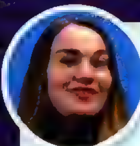
Ik wil Beat Saber heel graag spelen, maar ik geloof dat dat niet kan zonder die Move-controllers. Ik hoop dat Sony die niet nog een generatie meeneemt...



Er komen wel nieuwe controllers met een soort aureool erop, dus hopelijk werken die beter dan Move. Move is ook al 100 jaar oud inmiddels...Genoeg over het verleden, hoe denk je over de toekomst: hebben we straks allemaal een VR-bril thuis als gamers?



Poeh, toen VR een paar jaar geleden toegankelijk werd voor de massa, dacht ik dat wel. Nu weet ik dat alleen niet meer zeker... Misschien wel in de verre toekomst, wanneer de technologie nog vele malen beter is. Alhoewel er dan misschien wel heel andere manieren zijn om games te beleven. Misschien zie ik wat dat betreft nog wel meer in AR, waarbij je jezelf niet helemaal af hoeft te sluiten. In de nabije toekomst zie ik VR in ieder geval nog vooral als een extraatje.

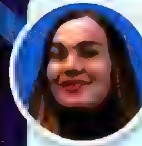


Ik denk dat je gelijk hebt, dat het vooral augmented reality wordt. VR is tof, maar om nou helemaal à la Ready Player One de halve dag met zo'n bril op te staan... Meh. Zelfs al worden er allerlei metaverses gebouwd die geweldig zijn, ik ben toch graag iets bewuster bezig met mijn omgeving. Maar als ik toch droom over VR en de toekomst.. Het zou tof zijn als VR in lokale co-op mogelijk was, zodat je met vrienden op de bank kunt spelen en toch volledig in de game kunt opgaan.





Ja, lokale co-op zou ik ook geweldig vinden! Mijn vriend en ik zitten elkaar alleen al in de weg met Nintendo Switch Sports, dus ben heel benieuwd hoe dat met twee VR-headsets zou gaan, haha! Verder dus heel graag verbeteringen in het beeld en de andere technologie, zodat ik mijn pilletjes kan laten staan. Ook ben ik geïnteresseerd in andere meer seriousgame-achtige toepassingen, bijvoorbeeld in de gezondheidszorg, zoals bij het overwinnen van angsten en het bestrijden van pijn. Ik hoop dat daar eens doorgepakt wordt, omdat ik denk dat VR echt veel kan betekenen.



Hihi, misschien moet er dan wel een soort net tussen jullie worden gespannen! Wie weet hoe wij over een paar jaar dit gesprek voeren Alie, misschien praten de lezers dan direct mee in ons eigen meTEA-verse! ✖

DE MEEST ICONISCHE ZWAARDEN EN MESSEN UIT POPCULTUURHISTORIE

PU'S GROTE HANDWAPEN-COMPETITIE

Wie net als Dwayne ooit verslaafd is geweest aan de zwaardsmeders-afvalrace Forged in Fire, weet dat zowat elk handwapen dodelijk kan zijn. Maar welk handwapen uit de werelden van films, series, comics, manga en games is de absolute GOAT? Dwayne maakt de balans op en vergelijkt de meest iconische.

'Will it kill, break and cut?' Het zijn drie vragen die centraal staan in het televisieprogramma Forged in Fire, waarin verschillende wapensmeders het tegen elkaar opnemen. Voor deze grote wedstrijd heb ik ook drie criteria bedacht, maar die zijn nét iets anders: kracht, veelzijdigheid en elegantie. Veertien van de machtigste handwapens uit de popcultuurhistorie worden aan die criteria onderworpen. Bij elk criterium geef ik maximaal vijf punten weg. Het wapen met de hoogste score gaat er vandoor met de officiële PU-award voor beste handwapen!

1 MASTER SWORD
THE LEGEND OF ZELDA

Met de macht om de grootste kwaadaardige krachten te overwinnen is de Master Sword het allerbeste wapen uit The Legend of Zelda. De Master Sword is gezegend door de godin Hylia en bevat daardoor de kracht om wezens die de Triforce in bezit hebben te vernietigen. Tel daarbij de mogelijkheid om magische barrières te doorbreken en vloeken te verbreken, en je hebt een van de machtigste en meest veelzijdige wapens ooit te pakken.

Kracht: 5
Veelzijdigheid: 5
Elegantie: 4

2 YAMATO
DEVIL MAY CRY

De Yamato is Vergils kenmerkende wapen in de Devil May Cry-serie. Het is een legendarische katana die ooit werd gebruikt door de demon Sparda, vader van Vergil en Dante. De Yamato is veel scherper dan alle andere zwaarden in het Devil May Cry-universum; volgens de lore snijdt hij overal doorheen, zelfs door de structuur van de ruimtetijd. De Yamato is dusdanig licht en wendbaar dat Virgil aanvallen zo snel kan uitvoeren dat het lijkt alsof het zwaard tijdens de aanval in zijn schede blijft zitten. Daarnaast heeft de Yamato de unieke vaardigheid om de menselijke en demonische kanten van een persoon van elkaar te scheiden.

Kracht: 4
Veelzijdigheid: 5
Elegantie: 5

3 INDY'S ZWEEP
INDIANA JONES-FILMS

Toen Henry 'Indiana' Jones Jr. tijdens zijn tienerjaren een heilig relikwie uit handen van een groep grafrovers probeerde te houden, vond hij in een circustrein de zweep die hij zijn hele leven zou blijven gebruiken. Het kenmerkende wapen van de wereldberoemde archeoloog is niet heel krachtig, maar kan voor heel veel doeleinden gebruikt worden. Hij heeft ook meerdere keren Indy's leven gered: van hendels op afstand omzetten zodat hij een gevaarlijke tombe kon verlaten, tot afgronden oversteken en tegenstanders ontwapenen. Zijn vaardigheid met de zweep, ingegeven door een fascinatie met leeuwentemmers, maakt 'm ook nog tot een verrassend elegant stukje gereedschap.

Kracht: 1
Veelzijdigheid: 5
Elegantie: 4





4 LIGHTSABER
STAR WARS

Voordat ik verder ga: zowat iedereen, Star Wars-fan of niet, kent de Lightsaber. Misschien wel het meest iconische filmwapen aller tijden is zowel gracieus als levensgevaarlijk. Hij snijdt zowat door elk soort materiaal heen, weerkaatst laserstralen en is vrijwel niet te stoppen in handen van iemand die de Force machtig is. De energiestraal uit een Lightsaber is zo heet dat wonden die worden veroorzaakt door een treffer direct weer dichtschroeien. Eén grote maar: hoewel Lightsabers gebruikt kunnen worden voor uiteenlopende doeleinden - zoals het openen van hele dikke, gepantserde deuren en het terugkaatsen van stralen - zijn de toepassingen niet eindeloos. Het blijft 'slechts' een heel krachtig laserzwaard dat floreert door harmonieus samenspel met de Force.

Kracht: 5
Veelzijdigheid: 4
Elegantie: 5



5 BLADES OF CHAOS
GOD OF WAR

"Een wapen dat werkelijk waardig is voor een machtige krijger, geselecteerd door een god." Zo omschrijft Ares, de Griekse god van de oorlog, de Blades of Chaos die hij aan de Spartaan Kratos geeft in ruil voor zijn loyaliteit. De iconische zwaarden van de Ghost of Sparta zullen nooit van zijn zijde wijken, zij het omdat ze in eerste instantie met gloeiend hete kettingen zijn versmolten met Kratos' onderarmen. De zwaarden werden door Ares gesmeed in de diepste krochten van de onderwereld en zijn doordrenkt met vuur dat wordt geactiveerd tijdens elke aanval. De vonken vliegen van de zwaarden als Kratos ze op logge en lompe wijze door de lucht zwiert. In de meest recente God of War-game worden de zwaarden door smeden Brok en Sindi ook nog verrijkt met vuur uit het lavarijk Muspelheim, waardoor de Blades of Chaos nóg sterker worden en tegenstanders in rook op laten gaan.

Kracht: 5
Veelzijdigheid: 5
Elegantie: 3



6 STING
THE LORD OF THE RINGS

Voor de elven die hem smeedden is Sting slechts een standaard dolk. Voor een Hobbit is het iconische wapen, ontsproten uit het brein van Tolkien, echter van onschatbare waarde. Net als de Hobbits is Sting klein, licht en handzaam. Ook gloeit hij op als er Orcs of aardmannen dichtbij zijn, wat weer perfect samengaat met het muisstille en vlotte voetenwerk van Hobbits, die in Midden-Aarde te boek staan als de beste sluipers. Sting werd door de elven gesmeed in de Eerste Era, maar werd pas in de Derde Era gevonden door Bilbo Baggins, die hem vervolgens weer doorgaf aan zijn neefje Frodo. Sting redde meermaals de levens van Bilbo en Frodo, maar ook die van Samwise Gamgee. We kunnen eigenlijk wel vaststellen dat Sauron nog aan de macht was geweest als Sting vele jaren eerder niet in handen was gevallen van Bilbo.

Kracht: 2
Veelzijdigheid: [illegible]
Elegantie: [illegible]

7 ICE
GAME OF THRONES

Hét erfstuk van de familie Stark uit George R.R. Martins A Song of Ice and Fire is een groot zwaard dat niet zou misstaan in de games van FromSoftware. Het gigantische zwaard, dat misschien nog wel het meest wegheeft van de klassieke Schotse Claymore, is gemaakt van het sterkste metaal in Westeros: Valyrian staal. Een zwaard van dat soort lichtmetaal hoeft, mits goed gesmeed, nooit geslepen te worden. Het is een van de weinige staalsoorten die effectief is tegen White Walkers. In Westeros is het ten tijde van de boeken van R.R. Martin vrijwel onmogelijk om nog zwaarden van Valyrian te smeden. Valyria, de plek waar de staalsoort zijn naam aan ontleent, werd eeuwen geleden vernietigd. Daarmee is Ice een van de weinige zwaarden in zijn soort.

Kracht: 5
Veelzijdigheid: 2
Elegantie: 3





8 RORONOA ZORO'S KATANA'S
ONE PIECE

Roronoa Zoro, de zwaardmeester van Luffy's Straw Hat Pirates uit One Piece, gebruikte allerlei verschillende katana's in de manga, dus ik beperk me voor nu tot de drie zwaarden die hij op dit moment gebruikt in One Piece. Wado Ichimonji, een van de 21 Great Grade Meito-zwaarden, is een van de meest felbegeerde zwaarden in One Piece. Vanwege zijn onverwoestbaarheid wil menig piraat dit zwaard hebben. Sandai Kitetsu is het minst sterk van Zoro's huidige zwaarden, maar wel vlijmscherp. Hierdoor kan het zwaard zonder moeite door steen heen snijden, zelfs onderwater. Het zwaard is alleen wel vervloekt; iedereen die hem heeft gebruikt is uiteindelijk gestorven - behalve Zoro, natuurlijk. Enma is misschien wel de sterkste van de drie katana's. Hij stelt de gebruiker in staat om zijn of haar Haki-krachten in te zetten om een onzichtbare beschermlaag te creëren. Het is tevens het enige zwaard dat Kaidou, een van de vier Emperors, wist te verwonden.

Kracht: 5
Veelzijdigheid: 3
Elegantie: 5



9 BUSTER SWORD
FINAL FANTASY VII

Cloud Strifes Buster Sword is misschien wel het meest herkenbare wapen uit de Final Fantasy-reeks. Het gigantische zwaard is simpel in zijn ontwerp en in handen van Cloud enorm effectief. Ondanks zijn grootte lijkt de Buster Sword behoorlijk licht in de arm te liggen, want Cloud gooit er de coolste moves mee uit! Of het nou om krachtige Limit Break-aanvallen of lichtere bewegingen gaat, de Buster Sword kan het allemaal. De mogelijkheid om verschillende Materia-bolletjes in het zwaard te stoppen maakt de Buster Sword ook behoorlijk veelzijdig.

Kracht: 4
Veelzijdigheid: 4
Elegantie: 4

10 MOONLIGHT GREATSWORD
DARK SOULS, BLOODBORNE EN ELDEN RING

De Moonlight Greatsword kent vele iteraties, afhankelijk van de game waarin je hem gebruikt. Zo krijg je de versie uit de eerste Dark Souls door de staart van Seath the Scaleless eraf te hakken en is de Holy Moonlight Greatsword uit Bloodborne oorspronkelijk eigendom van Ludwig the Accursed, die je in de Old Hunters-DLC moet verslaan. In elke versie wordt het wapen echter omgeven door magie of kosmische krachten, de schade die het wapen toedient schaalt zowat altijd met Intelligence en in Elden Ring bevat het wapen ook de kracht om magische projectielen te schieten.

Kracht: 4
Veelzijdigheid: 2
Elegantie: 5



11 MJÖLNIR
MIGHTY THOR (COMICS)

In de comics van Marvel wordt Mjölnir, de hamer van Thor, gezien als een van de sterkste wapens in het multiversum. Het wapen werd gesmeed door de dwerg Eitri op Svartalfheim, waarna Odin een aantal krachtige spreuken bezwoer over de hamer. Zo kan Mjölnir alleen gebruikt worden door wezens die waardig genoeg zijn, keert hij altijd terug naar zijn eigenaar, heeft hij de kracht om stormen te creëren en manipuleren, kan hij interdimensionale portalen openen, stelt hij zijn eigenaar in staat om te tijdreizen en om zelfs de gelijkenis van andere personen aan te nemen.
Die laatste spreuk werd uiteindelijk door Odin overgebracht naar Stormbreaker, een wapen dat gebruikt zou worden door Thor tijdens zijn tijd op aarde onder de gedaante Beta Ray Bill.
Zo sterk en veelzijdig als Mjölnir in gevechten is, zo weinig elegant en indrukwekkend is zijn voorkomen. De lemmet van de hamer is heel kort, waardoor het bijna een soort handzaam hamertje lijkt.

Kracht: 5
Veelzijdigheid: 5
Elegantie: 3





12 DRAGON SLAYER
BERSERK

We kunnen eigenlijk wel stellen dat de gigantische wapens van FromSoftwares games er waarschijnlijk niet waren geweest zonder Berserk. In de manga van Kentaro Miura draagt hoofdpersonage Guts een gi-gan-tisch zwaard genaamd Dragon Slayer met zich mee. Het gigantische zwaard is gemaakt van 'ultiem staal' en werd oorspronkelijk gesmeed om een gigantische draak mee te kunnen verslaan. Voordat het zwaard in bezit van Guts kwam, werd het echter nog nooit gebruikt; niemand was sterk genoeg om ook maar één klap met Dragon Slayer uit te kunnen delen. Guts slaagt hier wel in, waardoor de vernietigende kracht van het zwaard duidelijk wordt. Het wapen vecht volgens de lore van Berserk meer als een krijgshamer dan een zwaard. Eén klap heeft in potentie al vernietigende gevolgen. Om die reden is het zwaard dan ook niet echt elegant en veelzijdig, maar wel uitermate dodelijk.

Kracht: 5
Veelzijdigheid: 1
Elegantie: 2

13 FROSTMOURNE
WARCRAFT

Frostmourne, het wapen van The Lich King uit World of Warcraft, is waarschijnlijk het meest legendarische Blizzard-wapen ooit. Het iconische runenzwaard is gecreëerd door de krachtige demon Kil'jaeden, die de orc Ner'zhul veranderde in de Lich King. Hoewel Frostmourne nooit officiële statistieken van Blizzard heeft gekregen, wordt verondersteld dat het zwaard het meest krachtige wapen is uit het Warcraft-universum. Hij is effectief tegen zowat alle soorten uitrusting, heeft de kracht om zielen gevangen te nemen en kan de doden weer laten opstaan. Een ijzingwekkend sterk en ook nog esthetisch verantwoord - kijk naar al die gegraveerde runen! - strijderszwaard dus.

Kracht: 5
Veelzijdigheid: 5
Elegantie: 5



14 WOLVERINES KLAUWEN
X-MEN

Sinds zijn allereerste optreden in de X-Men-comics uit 1974 is Wolverine een absolute favoriet onder Marvel-fans. Hij staat bekend om zijn korte lontje, interessante haardracht én natuurlijk zijn klauwen. Wolverines klauwen staan bekend als een paar van de dodelijkste wapens in het Marvel-universum, en hoewel fans discussiëren of de klauwen nou krachten of wapens zijn, zou ik toch voor het laatste kiezen. Het zijn namelijk Wolverines botten die uit zijn knokkels komen. Adamantium, een van de sterkte metalen in de wereld van Marvel, zorgt er echter voor dat zijn botten veranderen in onverwoestbare messen. Hij hoeft zijn klauwen nooit te slijpen, want het materiaal waartegen hij deze gebruikt is simpelweg nooit sterk genoeg om ze bot te maken. In de Marvel-comics is er echter één factor die de klauwen niet onoverwinnelijk maken: Wolverines regeneratieve krachten. Als gevolg hiervan is het Adamantium in zijn klauwen net wat minder sterk en dat is de reden waarom het schild van Captain America het enige voorwerp is dat Wolverine niet kan beschadigen.

Kracht: 4
Veelzijdigheid: 2
Elegantie: 2



EN DE WINNAAR IS...

Eerlijk is eerlijk: het is eigenlijk niet te doen om uit deze vijftien spectaculaire wapens één winnaar te kiezen. De ware effectiviteit van een wapen wordt heel vaak bepaald door het wezen dat hem gebruikt. Toch lijkt het me vrij duidelijk dat Warcraft met Frostmourne het allermachtigste wapen ooit af heeft geleverd. Zelfs ik - een ongetrainde nerd en dus een waardeloze krijger - zou met de krachten van Frostmourne alle volksstammen op planeet Aarde angst inboezemen. En ik zou ook nog eens heerlijk flaneren met mijn prachtige zwaard, terwijl ik de minderwaardige zielen van mijn slachtoffers genadeloos gevangen neem en een leger van zombies mobiliseer om de hele wereld in mijn greep te houden. ✖



VAN HERO NAAR ZERO

Als je een gamer vraagt naar bekende gamingmerken, dan komen ze met PlayStation of Nintendo op de proppen. Of misschien Sega. Nooit met Atari. En dat terwijl het bedrijf achter Pong de wereld van games ooit domineerde en verantwoordelijk was voor de grootste videogamecrash ooit. JJ legt uit hoe dat kan.

Zoals gezegd: het merk Atari borrelt waarschijnlijk niet direct naar boven als je denkt aan de grootste gamingmerken ter wereld. Ook bij mij niet. Dat is echter onterecht. Atari speelde een hoofdrol bij een aantal van de belangrijkste gebeurtenissen in de gamehistorie. Welk bedrijf kan zeggen dat ze aan de wieg stonden van zowel een van de meest gespeelde als een van de slechtste games ooit? En welk bedrijf is verantwoordelijk voor zowel het ontstaan van de game-industrie als de bijna-ondergang? Niet heel veel. Atari wel...

Een verhaal als deze intrigeert mij als geschiedenisfreak en journalist bovenmatig. Hoe kan het dat een merk als Atari, dat ooit de game-industrie bij de ballen had, zo in de vergetelheid is geraakt? Het bedrijf ging zelfs meerdere keren failliet en zag de rechten op de naam 'Atari' vaak voor luttele dollars van eigenaar wisselen. Wat is er in heaven's name met Atari gebeurd?

ATARI KOST 500 DOLLAR

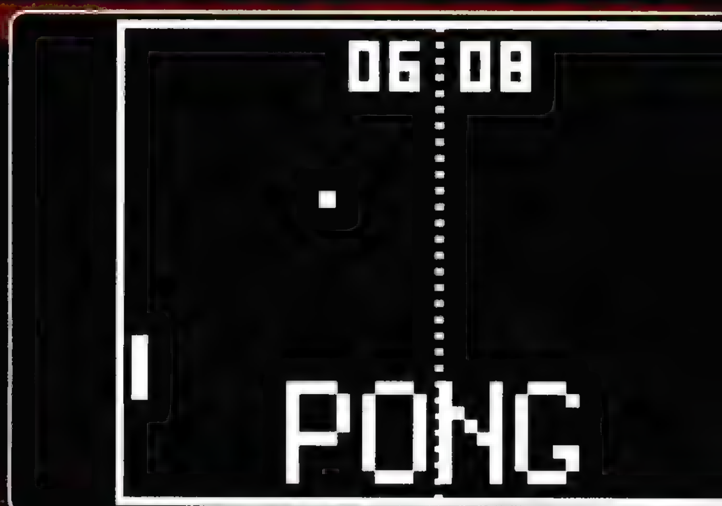
Laten we beginnen met een stukje historie. Atari werd in 1972 in de Verenigde Staten opgericht door ene Nolan Bushnell. Geen hardcore gamenerd, zoals je misschien zou denken, maar meer een slimme jongen



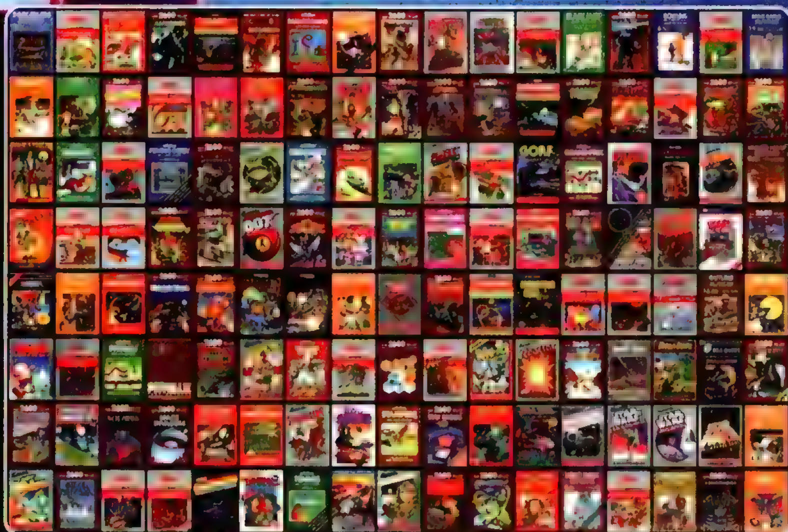
weetje • weetje

Atari heeft veertien spelcomputers op de markt gebracht.









BEKENDE-ARCADEGAMES

Als je dit rijtje ziet, hoeven wij je niet meer te vertellen wat voor impact Atari op de game-industrie heeft gehad:

- Asteroids
- Battle Zone
- Breakout
- Centipede
- E.T.
- Gauntlet
- Marble Madness
- Pong
- Roller Coaster Tycoon
- Pittfall
- Space Invaders
- Frogger





weetje • weetje

De naam Atari stamt af van de Japanse term 'Atari' of 'Ataru' uit het klassieke bordspel Go. Ataru betekent 'een doel raken' en wordt geassocieerd met voorspoed en geluk.

die snapt wanneer de tijd rijp is om ergens in te stappen. Hij zette bijvoorbeeld Chuck E. Cheese op, een pizzaketen waar je tijdens het eten ook van allerlei soorten entertainment kon genieten. Deze Bushnell had een van de eerste videogames ooit gezien. Het betrof Spacewar op een grote en logge PC. De Amerikaan zag onmiddellijk de aantrekkingskracht van videogames, maar ook de beperkingen van de enorme PC's, die je niet snel in huis haalde. Hoe kon hij meer mensen van dit soort interactieve entertainment laten genieten? Bushnell bouwde met wat vrienden de allereerste arcadekast en begon Atari. Startkapitaal? 500 dollar. 250 dollar van hem en 250 dollar van zijn vriend en mede-eigenaar Ted Dabney.

PONG EN DE ATARI 2600

Het allereerste gamebedrijf ter wereld kende een droomstart. Een van de medewerkers, Al Alcorne, ontwierp misschien wel de bekendste game ooit: Pong. En mensen wisten niet wat ze meemaakten. Bushnell liet, slim als hij was, onmiddellijk een thuisversie van Pong maken, omdat de meeste mensen nog geen PC in huis hadden staan. Het betrof een clunky apparaat dat je op een televisietoestel kon aansluiten.

Je kunt het rustig beschouwen als een van de eerste spelcomputers ooit. Het geld stroomde binnen en de naam Atari was gevestigd. Bushnell zelf raakte echter al snel verveeld met de bizz, kreeg onenigheid met andere medewerkers en verkocht Atari in 1976 voor 28 miljoen dollar aan Warner Communications (een holdingmaatschappij waar ook Warner Bros. onder viel). Twee jaar later verliet hij het bedrijf om zich onder andere op de pizzabusiness te storten.
De aanwezigheid van Bushell bleek echter niet doorslaggevend te zijn voor het succes. Atari stoomde gewoon door. Het bracht de Atari 2600 op de markt. Een console die bizar genoeg geen patent had omdat het apparaat uit allerhande bijeengeraapte onderdelen van andere producenten samengesteld was. Er viel dus niks te patenteren, maar dat maakte niks uit. Gamers hoefden niet langer naar de arcade om te gamen. Het kon nu ook thuis. De 2600 werd daardoor een megasucces. Miljoenen exemplaren van de roemruchte console gingen over de toonbank en de games van Atari domineerden de charts. Op het hoogtepunt leverde het Atari-'baas' Warner een derde van z'n jaarlijkse omzet op. Atari was het snelstgroeiende bedrijf in de geschiedenis van de Verenigde Staten. Zei je games, dan zei je Atari. Van PlayStation, Nintendo of Xbox was in geen velden of wegen nog iets te bemerken.



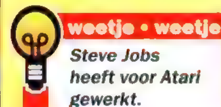


weetje • weetje

Atari maakte ook 'gewone' computers.

DE SKY LEEK DE LIMIT

Léék, inderdaad, want het management van Atari maakte een fout die veel bedrijven maken als ze in een recordtempo groeien. Ze denken onfeilbaar te zijn. Als je op nummer 1 staat is het moeilijk om nederig te blijven, te blijven innoveren en de eigen kwaliteit kritisch te bekijken. Veel bedrijven leunen achteruit en vertrouwen op hun kunde. Zo ook Atari.
Maar opeens was daar concurrentie en een bijbehorende prijzenoorlog. Geconfronteerd met de snel opkomende concurrentie (Sega, Commodore en Nintendo) hadden gamers opeens een keus. En die keuze viel niet op Atari. Wat hun eigen schuld was. Ze presteerden opeens niet meer. In 1982 bracht Atari bijvoorbeeld een »



weetje • weetje

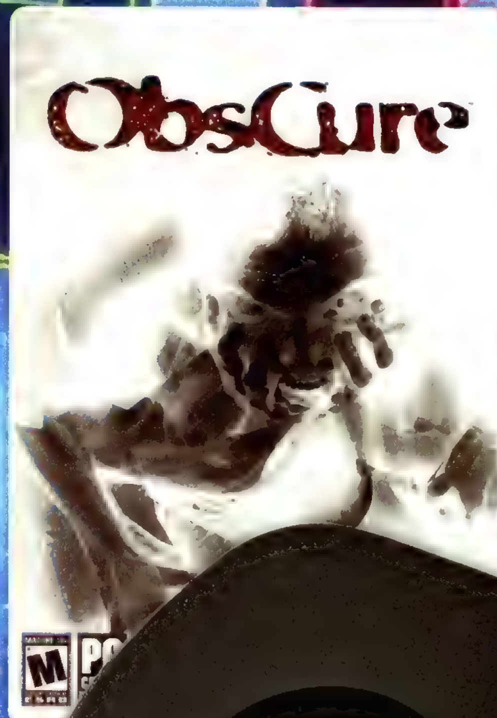
Steve Jobs heeft voor Atari gewerkt.

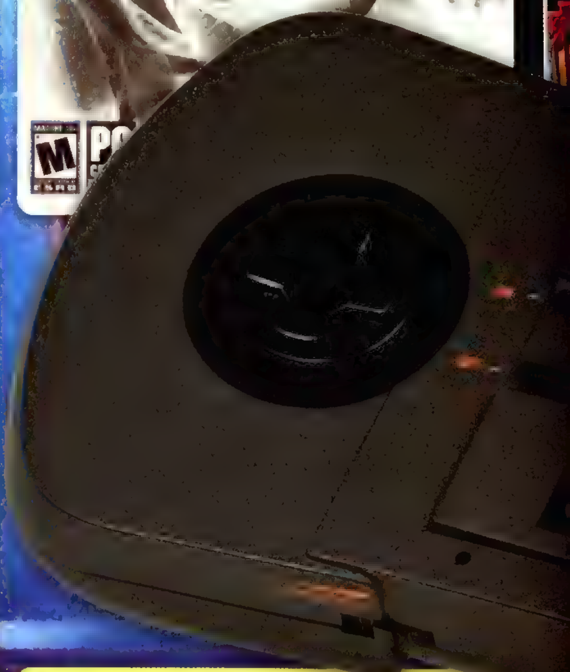












» buitengewoon matige versie uit van het populaire spel Pac-Man en iets later dat jaar kwamen ze op de proppen met een van de slechtste games ooit: E.T. Heilig overtuigd van de eigen kwaliteit had Atari miljoenen cartridges van beide games laten maken, die niemand dus wilde hebben. Gevolg: onverkochte voorraden. Ook werd een rechtszaak met Activision geschikt, waardoor elk bedrijf plots voor elke spelcomputer games kon uitbrengen. Dit leidde tot een overaanbod van crappy spellen waardoor gamers het vertrouwen in de industrie totaal kwijtraakten. Resultaat was de befaamde videogamecrash van 1983. Een waar bloedbad onder uitgevers. Veroorzaker Atari overleefde het ternauwernood, maar de gloriedagen waren voorbij. Terwijl die eigenlijk pas net waren begonnen...

NINTENDO BEDRIEGT ATARI

Ondanks alle ellende bekleedde Atari echter nog steeds een belangrijke positie in de game-industrie. Het bedrijf bleef wereldwijd de grootste uitgever van games en consoles, behalve in Japan, waar Nintendo dominant was geworden dankzij de NES.
Een perfect bewijs van hun status was dat Nintendo Atari vroeg om de NES voor hen in de VS en Europa te verkopen. De overeenkomst zou in 1983 op de CES-elektronicabeurs (voordat de E3 er was dé place to be voor de game-industrie) getekend worden. Op dezelfde beurs toonde Coleco echter zijn nieuwe Adam-computer. En daar kon je Donkey Kong op spelen, terwijl Atari dacht de exclusieve rechten te hebben voor dat spel. Was Nintendo hier nu van meerdere walletjes aan het snoepen? Resultaat: herrie in de tent en de deal ging niet door. Het verval van Atari begon nu echt.

weetje • weetje
Atari maakte in 1982 al een Wii Fit, genaamd Puffer.

ATARI NAAR BEDENKER COMODORE

In juli 1984 verkocht Warner de videogamedivisie van Atari voor 240 miljoen dollar aan Jack Tramiel. Tramiel was de oprichter van Atari's grote concurrent Commodore en net bij dat bedrijf de deur uit gewerkt. Hij zag brood in de divisie. Warner behield de arcadeafdeling, die onder de naam Atari Games verder zou gaan. De versnippering was nu begonnen; meerdere bedrijven die allemaal de naam Atari in hun titel droegen.
Onder het bewind van Tramiel werd de Atari 2600 opnieuw uitgebracht en lanceerde het bedrijf in 1989 de Atari Lynx. Een handheld spelcomputer met kleurenbeeldscherm. Succesvol waren beide consoles niet. De Atari 2600 was

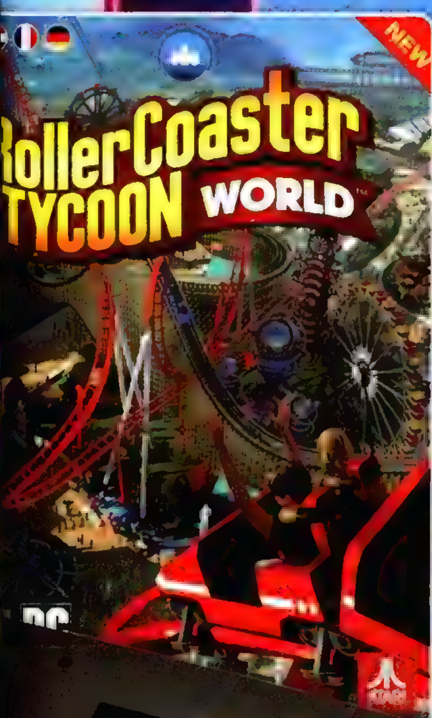
weetje • weetje
Een Atari 2600 vers in de doos brengt zo dik 1000 dollar op.

HET MYSTERIE ROND DE ET-GAME



We hebben het er in het verleden wel eens over gehad: het mysterie rond de miljoenen onverkochte cartridges van de game E.T. (en het gefaalde Pac Man-spel), die Atari zou hebben begraven in de woestijn van New Mexico. Hoewel het verhaal lang door velen aangezien werd voor een broodjeaapverhaal, werden er in 2014 wel degelijk cartridges in de zandbak gevonden. Maar dat waren er geen miljoenen, slechts enkele duizenden. Het was een praktische manier van een bedrijf in financiële nood om te veel geproduceerde games als afval af te voeren. Een fabel dus... Maar zoals bij zoveel kwesties in de huidige maatschappij blijven veel mensen in de mythe geloven en denken zij dat de miljoenen spellen dan op een andere plek begraven liggen. Het verhaal is immers te mooi om niet in te geloven...













verouderd en Nintendo had net de kwalitatief veel betere Game Boy op de markt gebracht. Atari was zijn touch kwijt en de verliezen liepen op.

In 1993 brachten Tramiel en Atari hun laatste spelcomputer uit: de Atari Jaguar. In het begin deed de console het niet onaardig, maar na de launchperiode bleef een goede doorverkoop uit. Oorzaak was onder andere de komst van PlayStation. Het oubollige Atari was voor hen geen partij. Door geldgebrek zag Atari zich genoodzaakt in 1996 te fuseren met het bedrijf JTS, een producent van harde schijven nota bene. Lekker sexy. De naam Atari werd niet meer gebruikt. In maart 1998 verkocht JTS op hun beurt de naam Atari en de licenties van de games weer aan Hasbro Interactive voor 5 miljoen dollar. In veertien jaar daalde de waarde van Atari dus van 240 miljoen naar een luizige 5 miljoen.

VERWORDEN TOT NOSTALGIE

Het dieptepunt was echter nog niet bereikt. Atari verwisselde in 2000 opnieuw van eigenaar toen Hasbro Interactive werd overgenomen door de Franse uitgever Infogrames. In 2003 veranderde Infogrames zijn naam in Atari Inc, dat in 2009 door Namco Bandai werd overgenomen. De Japanners haalden de naam Atari er subiet weer van af. In 2013 was ook dit huwelijk ten einde en keerde de naam Atari terug in een klein bedrijfje dat zich specialiseerde in casinospelletjes en mobiele versies van hun meest bekende titels, met bijvoorbeeld Atari's Greatest Hits. In die vorm bestaat Atari vandaag de dag nog steeds.



weetje • weetje
Atari was verantwoordelijk voor de eerste multiplayerconsole.

De gloriedagen van Atari liggen ver achter ons. Het bedrijf is geen schim meer van wat het ooit was. Het verdient zijn geld met nostalgie en licenties van het befaamde logo en merknaam. Want die blijft overeind. Atari staat nog steeds voor old school gaming. Voor een tijdperk waarin het spelen van games een romantische en nerdy hobby was, pure underground. Maar het is ook een pijnlijke romantiek. Pijnlijk, omdat Atari met een beter beleid mogelijk nog steeds had kunnen meedoen met de EA's en Ubisofts van deze wereld. ✖



weetje • weetje
Atari maakte de eerste game met spraak erin (Quadrun).

FIRE EMBLEM WARRIORS: THREE HOPES

TACTISCH BUTTONBASHEN



Peter deed een dansje op de tafel toen hij begin dit jaar de nieuwe Fire Emblem-aankondiging zag. Daarna trapte hij de tafel door de redactie heen toen de musou-gameplay verscheen. Heeft de game hem toch vermaakt of is het Three Nopes voor deze spin-off?

REVIEWS

SWITCH REVIEW



Fire Emblem: Three Houses heeft in totaal vier alternatieve routes die je kan nemen, met verschillende eindes voor het verhaal. Three Hopes voegt daar nog eens drie routes aan toe, opnieuw afhankelijk van welke Fire Emblem-'starter-pokémon' je kiest aan het begin. Je hebt de keuze uit Edelgard van de Adrestian Empire, Dimitri van het Koninkrijk Faerghus of Claude van de Leicester Alliance.

Huizencrisis

Deze studenten aan de militaire kostschool Garreg Mach Monastery vertegenwoordigen ook hun 'huizen', dus je krijgt een hele groep exclusieve studenten en soldaten met je keus mee. Ook loopt het verhaal compleet anders, dus in veel opzichten is Three Hopes een indrukwekkende kopie van Three Houses. Alleen er is één groot verschil: het heeft weinig meer met tactiek te maken, want je speelt een musou-game (de verzamelnaam voor de Warriors-games). Oh ja, dat, en Byleth is de schurk!

In plaats van de groenharige leraar speel je als Shez in Three Hopes. Deze paarsharige huurling wordt compleet ingemaakt door Byleth, maar het lukt hem/haar (je kan z'n uiterlijk kiezen aan het begin) om diens eerste ontmoeting met de studenten tegen te houden, waardoor deze alternatieve verhaallijnen ontstaan. Vanaf daar barst er al gauw een oorlog uit tussen de drie landen.

Picknicken in de wei

Wat Three Houses misschien wel mijn favoriete Fire Emblem maakt, is de world-building en het social-sim-aspect van de game. Three Hopes neemt dat bijna perfect over, want je hebt weer een uitvalsbasis waar je urenlang kan bijklussen. Je vindt er bijvoorbeeld boeken over de rijke geschiedenis van het continent Fódlan, maar tevens ingewikkelde tech-trees om je winkels en andere faciliteiten mee te versterken. Denk dan aan het trainingsveld, waar je soldaten kan levelen of van class kan veranderen. Je kan koken in de keuken, je wapens versterken, de paarden verzorgen en zelfs picknicken in de wei met je favoriete personages. Wat wil een mens nog meer?

Geen verrassing

Het versterken van social links geeft je bonussen in de gevechten, met name als je personages tijdelijk in paren vechten zoals in de vorige Fire Emblem Warriors ook kon. Het nadeel is wel dat de gesprekken die Shez heeft met de kleurrijke soldaten niet veel afwijken van die uit Three Houses. Je strijdmakkers zijn allemaal complexer dan je in eerste instantie denkt, maar ze zijn in deze alternatieve verhaallijn niet heel anders. Edelgard haat nog steeds de kerk, Dimitri heeft nog steeds psychologische problemen en Claude is nog steeds perfect in ieder opzicht en ik sla iedereen in het gezicht die het daar niet mee eens is. Los van wat twists en nieuwe strijders later in de game, hoeven Three Houses-fans geen wereldschokkende verrassingen te verwachten op verhaalgebied.



Fire Emblem: Tree Houses.

Musoumoe

En over weinig verrassing gesproken, de musou-game-



play... die is precies wat je verwacht. Je moet met je soldaten op kleine maps knooppunten (bases) veroveren van de vijand door zoveel mogelijk soldaten weg te meppen. Dat kan met een lichte en een zware aanval; wissel ze af voor simpele combo's. Er zijn nog een paar balken voor speciale aanvallen waarmee je het hele veld ruimt en Three Hopes voegt er dan nog wat skill-aanvallen aan toe die gekoppeld zijn aan je weapon durability. That's it! Elk Fire Emblem-personage heeft z'n eigen vechtstijl maar speelt qua besturing identiek. Dat maakt de musou-gameplay supersnel en toegankelijk.

"Ik heb echter het gevoel dat Koei Tecmo heel veel kerstballen in de musou-boom hangt zodat je niet op de dorre takken let."

Dorre takken

Na vier Warriors-games van Nintendo (ik reken de Hyrule Warriors-titels ook mee) heb ik echter het gevoel dat Koei Tecmo heel veel kerstballen in de musou-boom hangt zodat je niet op de dorre takken let. Ik mis fundamentele verbeteringen aan de basisgameplay. Zelfs op hogere moeilijkheidsgraden zijn er amper vijanden waarbij je vaardigheid moet tonen. De Fire Emblem Weapon Triangle is er wel, maar op normale moeilijkheidsgraad ram je zo door een vijand heen, ook al gebruik je een zwakkere speer tegen zijn sterke bijl.

Een goede AI zou hier kunnen helpen, maar die is er al helemaal niet. De honderden vijanden staan als paspoppen van piepschuim om je heen. Ja, het is leuk om ze door de lucht te slaan, maar ze anticiperen zelden op je tactieken. Gelukkig voor hen zijn je bondgenoten niet veel slimmer. Als je ze niet constant micromanaget en op de kaart aangeeft dat ze een vijand of basis tien stappen verderop moeten veroveren, blijven ze gewoon rondhangen of klonteren ze bij elkaar, waardoor je alsnog geflankeerd kan worden en de hele kaart verliest.

De musou-games kunnen dus een heerlijke digitale stressbal zijn waar je lekker al je frustratie in kwijt kan. Maar als ik Fire Emblem-personages de hele tijd op een topdown-kaart instructies wil geven, ken ik nog wel een leuker spel voor de Switch waarin dat kan... ✪







weetje • weetje

Alle leerlingen uit Fire Emblem: Three Houses zijn speelbaar, inclusief DLC-studenten van The Ashen Wolves. En er zijn nog veel meer strijders die je kan vrijspelen.

SCORE 75

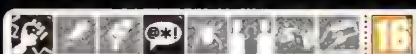
Als je mijn fundamentele kritiekpunten op het musou-genre negeert, is dit gewoon weer een hele leuke Warriors-game. Het tilt beide franchises alleen niet naar een hoger niveau en daardoor voelt het toch te veel als een 'moetje' aan; een zoethoudertje tot de volgende Fire Emblem af is.

PETER



30 uur x 3 campaigns + oneindig veel uren rammen om alle winkels, personages, vaardigheden, relaties en wapens op het hoogste level te krijgen.

90+ UREN



BASICS

MUSOU/HACK-AND-SLASH
KOEI TECMO/NINTENDO
1-2 SPELERS
OUT NOW

THE QUARRY

DEZE MENSEN HOEVEN NIET METEEN DOOD

In de interactieve slasherfilm The Quarry, van multilineaire verhalenverteller Supermassive Games, ligt het lot van een hele zooi personages in de handen van de speler. Wouter deed voor sommigen net even iets meer z'n best om ze levend te houden dan voor anderen...

DYLAN
(Miles Robbins)

Wat is zijn deal?
Dylan is het soort relaxte, grappige knakker waar ik als tiener graag mee had gehangen. Hij is redelijk bijdehand (no pun intended) en behoorlijk dromerig, óf gewoon vergeetachtig, want er ontgaat deze dude vrij veel. Zo weet hij na twee maanden in Camp Hackett gespendeerd te hebben nog steeds niet hoe het kamplied gaat!
Wat Dylan wat mij betreft ook een interessant personage maakt is dat hij niet weer de zoveelste witte heteroknul is. Die zijn er namelijk al genoeg in Supermassives games.

Waar kennen we de acteur van?
Miles komt me bekend voor, maar ik kan niet precies plaatsen waarvan. Misschien van zijn rol in de Halloween-remake van 2018, of viel hij me positief op in de paar afleveringen Mozart in the Jungle die ik gezien heb? Hij speelt ook in Blockers, maar die heb ik niet gezien, ondanks dat ik goede dingen over deze R-rated comedy heb gehoord.

ABIGAIL
(Ariel Winter)

Wat is haar deal?
Abi is het verlegen, wat stillere typetje van het stel. Ze is artistiek en onzeker, maar met een beetje sturing van de speler pikt ze niet al te veel shit. Omdat Abi zo gevoelig is, is ze natuurlijk de eerste die gekwetst wordt tijdens al het pubergesodemieter in Camp Hackett als je niet uitkijkt. Alles wat ik wil zeggen is: don't be that guy!

Waar kennen we de actrice van?
Voor mij was Ariel Winter onmiddellijk herkenbaar als het jongste dochtertje van Phil en Claire Dunphy in Modern Family: Alex. Maar ze is ook Robin in de ontzettend brute animatiefilm Batman: The Dark Knight Returns, een stem die ze deed toen ze zelf een tiener van 14 was.

KAITLYN
(Brenda Song)

Wat is haar deal?
Kaitlyn is veruit de meest capabele en nuchtere van de groep tieners die in The Quarry belaagd wordt door een geheimzinnige dreiging in een afgelegen zomerkamp. Kaitlyn laat haar beslissingen amper beïnvloeden door haar hormonen, speelt geen puberspelletjes met haar lotgenoten en weet bovendien als enige hoe je een geweer gebruikt en een auto repareert. Als ik vast zou zitten in een bos in Upstate New York, dan had ik deze spunky chick er graag bij!

Waar kennen we de acteur van?
Brenda Song is zelf zeker geen puber meer, dat kan je wel zien aan haar IMDB-pagina, die teruggaat naar halverwege de jaren 90. Er staan vooral veel series op haar cv, waaronder Dollface en Disney Channel-comedy The Suite Life of Zack & Cody. Ik ken haar van haar rolletje in New Girl, waarin ze uphookt met Winston, misschien wel de grootste mafkees van deze sitcom. Haar personage daarin heet Daisy en ze gaat vreemd, waardoor Winston besluit haar kat mee te nemen als boetedoening. Gerechtigheid doe je zo.



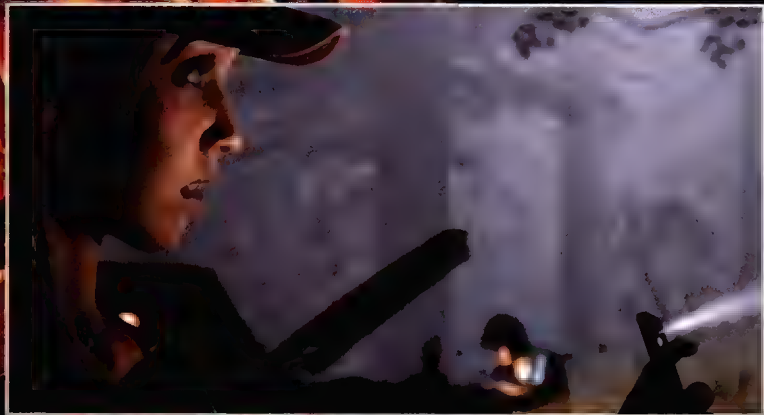


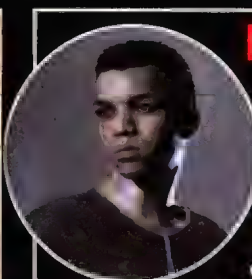
TRAVIS
(Ted Raimi)

Wat is zijn deal?
Travis is een politieagent en niet bepaald de meest sociaal capabele dude in The Quarry. Hij komt over als een totale engerd en het is verstandig om hem niet te vertrouwen. Of toch wel? Laat ik het zo zeggen: sommige mensen blijken soms niet te zijn wie je dacht dat ze waren... En als je een beetje horrorfilms hebt gekeken, dan is Travis zéker niet zo iemand!

Waar kennen we de acteur van?
Ted Raimi is de broer van Sam, een bijzonder begaafde regisseur die onder andere verantwoordelijk is voor Spider-Man 1 tot en met 3, Darkman, The Evil Dead en Doctor Strange in the Multiverse of Madness. Ted zelf is meer van het acteren dan zijn broer en dat doet hij al een flink tijdje. Zo ken ik hem nog van mijn jeugd, want eind jaren 90 was er weinig boeienders op tv dan Xena: Warrior Princess en Hercules: The Legendary Journeys, waarin Ted een kluns van een wannabe-krijger genaamd Joxer speelde. Daarna maakte hij vooral een carrière van bijrolletjes in films van z'n broers en andere (horror-)films, zoals Drag Me to Hell, The Grudge, My Name Is Bruce en The Midnight Meat Train.







RYAN
(Justice Smith)

Wat is zijn deal?
Eigenlijk is Ryan een beetje de 'party pooper', de saaie zak in The Quarry. Als hij z'n zin kreeg, dan gebeurde er helemaal niets in deze game, bleef iedereen braaf binnen en vielen er geen slachtoffers. Maar goed dus dat hij constant overgehaald en overstemd wordt door de dwazen van deze game! Toch vind ik Ryan een tof personage, want het is niet makkelijk om van een ingetogen persoonlijkheid als deze toch nog een belangrijke en interessante toevoeging aan een stel grootbekken te maken. Bovendien is het voorzichtige geflirt tussen hem en Dylan best wel schattig.

Waar kennen we de acteur van?
Justice scoorde aardig wat geek creds door zijn rol als Tim Goodman in Pokémon: Detective Pikachu. Ook speelt hij in de slechtste films met Jurassic in de titel, Fallen Kingdom en Dominion, maar daar heb je 'm vast niet van onthouden.



SPECIALE VERMELDING:
Lance Henriksen

Het personage dat Lance Henriksen speelt in The Quarre, Jebediah, heeft niet echt indruk gemaakt. Maar hey, we hebben het hier over Admiral Steven Hackett in Mass Effect, Carl Manfred in Detroit: Become Human, Frank Black in Millennium, Ace Hanlon in The Quick and the Dead en Bishop in Aliens!!! Deze man kan niet onvermeld blijven. ✪

SCORE 80

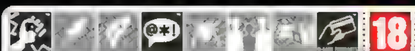
Soms lekker belachelijk, soms overtuigend spannend; deze interactieve slasher-film is een waardige, spirituele opvolger van Until Dawn. Helaas is The Quarry amper gemoderniseerd, met vrijwel exact dezelfde minimale gameplay, graphics en verhaalstructuur. Maar het plot, de characters en de kills zijn hoogstwaarschijnlijk precies waar fans van Supermassive Games op hoopten.

WOUTER



Eén keer The Quarry spelen kost je een uur of tien, maar iedereen levend houden gaat wel langer duren!

10+ UREN



BASICS
INTERACTIEVE FILM
SUPERMASSIVE GAMES/2K
1-8 SPELER
OUT NOW

MARIO STRIKERS: BATTLE LEAGUE FOOTBALL

KAMPIOEN VAN DE ARMOEDE?



Nu PES verpest is en ook Fifa eigenlijk een rode prent verdient, moet Graddus elders kijken voor zijn footievertier. En ja, dan komen er verrassingen uit de hoge hoed. Zoals Mario Strikers: Battle League. Is dit de nieuwe kampioen (van de armoede)?



Die Mario toch. Is er iets wat onze besnorde vriend níét kan? Lood gieten. Prinsessen redden. Golf. Tennis. Basketbal. Keihard karten. Heel hoog springen. Heel snel rennen. Schilderen. Doktertje spelen. Zichzelf opvouwen tot papieren vliegtuig. Feestjes geven. Puzzelen. Roleplayen. Op de rug van veels te schattige dinosaurussen rijden. Cement mixen. Mixed martial arts. Pinball. En ja, voetballen met de brille van Messi en Mbappé gecombineerd.

Altijd ondergepresteerd

Mario Strikers: Battle League Football is het derde deel in een serie die misschien altijd wel heeft ondergepresteerd. Ik bedoel: Mario is populair, voetbal is populair. Bij elkaar zou die shit ervoor moeten zorgen dat Nintendo nooit meer een andere game uit hoeft te brengen, toch? Was het maar zo simpel. De eerste twee Strikers zijn absoluut vermakelijk, maar missen de kenmerkende Nintendo-magie. Dat speciale sausje waarmee de écht klassieke Mario-franchises zijn overgoten. Het voelt gewoon een beetje... geforceerd. Alsof Nintendo dacht: Mario is populair, voetbal is populair. Bij elkaar zou die shit ervoor moeten zorgen dat we nooit meer een andere game uit hoeven brengen, toch?

Ook in Mario Strikers: Battle League speel je vijf-tegen-vijf, waarbij elk team bestaat uit vier vrij te selecteren Nintendo-favorieten met hun eigen karikaturale kwaliteiten: Bowser is natuurlijk heel sterk maar wel weer sloom, terwijl Toad heel snel en technisch is maar vaker op de grond ligt dan Suarez. Keeper Boom-Boom is elk potje bij elk team hetzelfde, maar hé: die kale vetzak heeft absoluut katachtige reflexen!

LOW-IEGIE IS ZWAAR O-PIE

Luigi is normaal gesproken een beetje het lulletje van de Mario-franchise. Die arme vent staat volledig in de schaduw van z'n eindeloos succesvollere broer. Denkt vaak dat mensen op straat naar hem zwaaien, totdat hij zich omdraait en realiseert dat Mario achter hem loopt. Maarrr, in Mario Strikers: Battle League zijn de rollen omgedraaid. Want man, is die Luigi even een partijtje OP zeg. Geen idee hoe het kan (hij is nergens echt goed in qua stats), maar hij danst overal doorheen en schiet, als 'ie ook maar een halve kans krijgt, het leer loeihard in de kruising. Ach, het is eigenlijk vooral extra bewijs dat Luigi Stri... Uhm, Mario Strikers compleet uit balans is...



Extreem chaotisch

Wedstrijden duren veel korter dan in PES of Fifa maar kunnen echt extreem chaotisch worden. Dat gaat dan als volgt: 'Hé, een vraagtekenblok! Zal ik daarheen lop... Dan moet ik eigenlijk switchen naar Peac... Oh shit, is die CPU nou een supercha... Gelukkig, een perfecte tack... Ho, snel even dodg...

Hmmm, waar is de bal eigenlijk? WAT??? In mijn doel???' Een wijs man zei het al: voetbal is simpel, maar er is niets zo moeilijk als simpel voetballen. Het zou de lijfspreuk van Mario Strikers kunnen en ook moeten zijn. De game draaft te vaak en op onnodige momenten door in de bekende Nintendo-kwaaltjes van 'net even apart willen doen' en het 'voor iedereen toegankelijk willen houden'. Want dat is nog wel de grootste grap: dat is Mario Strikers dus helemaal niet. De beste speler zal altijd winnen, om de doodeenvoudige reden dat hij z'n superschoten beter aan elkaar kan rijgen, wél snapt hoe je vijandige tackles met perfecte timing kan ontwijken en die domme items eigenlijk helemaal niet nodig heeft.



"Zodra de trainingspakken uitgaan is Mario Strikers zwaarder voor het gestel dan een coopertest met de selectie van Real Madrid."

Het is het meest fundamentele probleem van Mario Strikers: de game heeft het uiterlijk van een gezellige partygame maar is, zodra de trainingspakken uitgaan, zwaarder voor het gestel dan een coopertest met de selectie van Real Madrid. Start het spel op en je krijgt een tutorial voorgeschoteld waar de meeste JRPG's de hik van krijgen. Ik voorspel dat de helft van de kopers de game meteen weer inruilt.

Best wel onaf

Helaas is er meer ergernis. Animaties van superschoten kun je niet doordrukken. Niet. Doordrukken. Dus zit je na een uur al voor de vierduizendste keer te kijken naar Mario die vuurogen krijgt en 'letsa go' schreeuwt. Het is absoluut tergend (al wordt Waluigi die met een roos in z'n mond de tango danst nooit oud).

Daarnaast is er domweg niet zoveel te doen. Een paar singleplayer cups, muliplayer en that's it. Geen Career, geen Ultimate Team-achtige modus en zelfs geen opties om bijvoorbeeld de spelregels aan te passen. Mario Strikers: Battle League is bare-bones en voelt om eerlijk te zijn best wel onaf. Ja, je kunt munten verdienen om een soort robotische 'gear' voor je spelers te kopen waarmee je hun stats wijzigt, maar ze worden nooit béter. Alleen ánders. Geef Mario een paar ijzeren handschoenen en hij krijgt +2 voor schieten, maar van z'n snelheid gaan 2 punten af. Kun je net zo goed Bowser kiezen! Sowieso merk je weinig verschil tussen spelers. Te weinig. De verschillen hadden nog veel cartoonesker moeten zijn, zoals in Mario Kart, waar de keuze voor je personage écht impact heeft.

Maar, dan nog: met AI die óf dommer dan Quincy Promes is óf vergelijkbaar met Cruijff en Maradonna die uit de dood zijn herrezen, veranderen de algoritmische spelregels eigenlijk om de minuut. Dodelijk in een footie.

Champions League-waardig?

Zeker, Mario Strikers kán leuk zijn. Vooral in multiplayer als de wedstrijd gelijk opgaat, het spel op en neer golft en er niet te veel oponthoud is in de vorm van irritante animaties of tussenfilmpjes. Dan doet de game denken aan het legendarische Nintendo World Cup, een footie waar Strikers minstens voor 80% de mosterd haalt maar die hij nooit weet te evenaren. Laat staan verslaan. Of Mario Strikers wel beter is dan PES en Fifa? Nou ja, dan die eerste titel zeker, al is dat vergelijkbaar met zeggen dat SC Heerenveen wint van mijn amateurelftal. Als ik moet kiezen tussen Strikers en Fifa kies ik toch héél lichtjes voor de laatste, al zijn ze beide meer van Conference League-niveau dan Champions League-waardig. Kampioenen van de armoede, zogezegd...





SCORE 64

Mario Strikers is - ondanks z'n zogenaamde 'keraaazy' gameplay - een van de meest generieke, lichtgewicht footies ooit. Niet stom om te spelen, maar gewoon totaal vlak. Als vanille. Of Feyenoord. Oh oeps, draait deze verder zo gemoedelijke review toch nog uit op rellen!

GRADDUS



Hier kan helaas weinig extra speeltijd bij worden getrokken.

10 UREN

3

BASICS

VOETBALGAME
NEXT LEVEL GAMES/NINTENDO
1-8 SPELERS
OUT NOW

SNIPER ELITE 5

HEEFT GRADDUS Z'N GOTY

Attentie alle nazi's: zet je gepantserde helm op en bedek je scrotum met kevlar, want sluipschutter deluxe Karl Fairburne is terug! Graddus zou oprecht teleurgesteld zijn als Sniper Elite 5 geen GotY-materiaal is...



Aaah, Sniper Elite. De serie waarvan ik het niet erg zou vinden als ontwikkelaar Rebellion nooit meer wat aan de gameplay en graphics verandert, en tot het einde der tijden DLC uitbrengt met louter nieuwe missies en omgevingen. Ik houd van die games, ze lijken speciaal voor mij gemaakt. Ze blijven nog steeds onder de radar van de mainstream en ik hoop dat dat nooit verandert.

Gegoten uit graniet

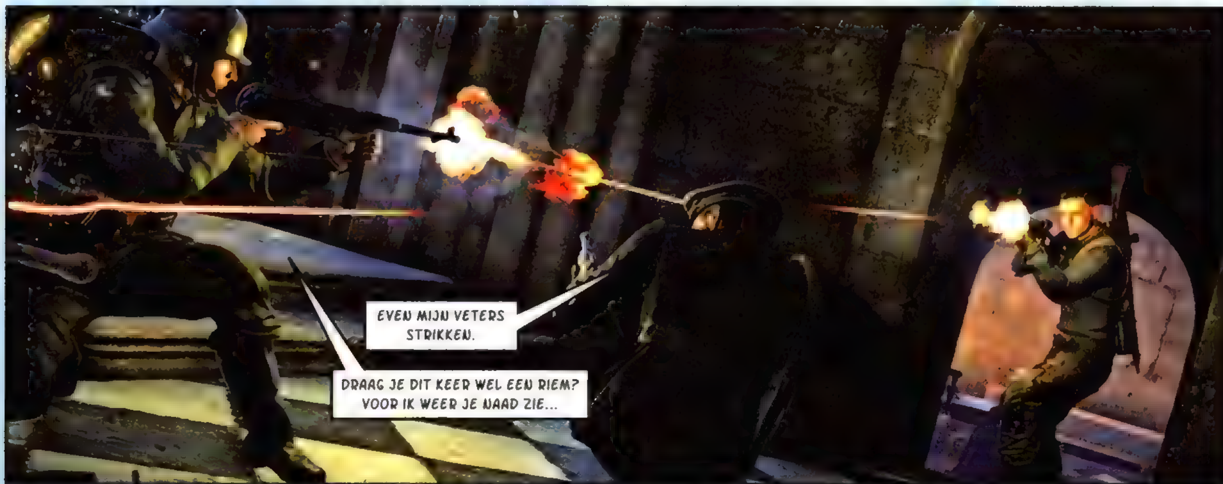
Sniper Elite 5 is echter het eerste deel waarvan ik denk dat het voor een breakthrough bij het grote publiek kan zorgen. Zo staat 'ie day one op Game Pass, wat zo'n 25 miljoen potentiële spelers betekent. Daarnaast is dit de eerste Sniper Elite met een soort van marketingcampagne. Slicke trailers, banner-artwork op websites en een relatief groot productiebudget; daar is de mainstream toch vaak gevoelig voor. Mijn grootste zorg is daarom dat Sniper Elite commercieel is gegaan. Dat het z'n ziel heeft verkocht; een knieval voor de casual zonder de cultachtige charme van de eerste vier delen. Met - slik - versimpelde mechanics. Meer focus op 'filmische' actie. En - oh God, nee - woke nazi's met skinny jeans en paarse helmen!

HÉ, DIE ZIT NIET IN MEIN KAMPF...

Een van de tofste toevoegingen aan Sniper Elite 5 is de Axis Invasion-multiplayermodus. Hierin kan een menselijke tegenstander jouw sessie à la Deathloop binnendringen, waarna je - met zweet in je klauwtjes - je hele planning moet heroverwegen. Ben je meer het type partycrasher, dan kun je natuurlijk ook hetzelfde doen bij iemand anders... Axis Invasion is zó intens spannend dat ik me Sniper Elite echt bijna niet meer kan voorstellen zónder.

Gelukkig veranderen sommige dingen nooit, en stappen we nog steeds in de legerkisten van Karl Fairburne. De legendarische Amerikaanse sluipschutter met het zicht van een havik, en een opgeschoren scheiding waar je zelfs bij de beste mokerkappers geen garantie op hebt. Maar echt, dit is de meest indrukwekkende videogame-scheiding die je ooit hebt gezien. Dat ding is gegoten uit graniet!

Karls jachtgebied is ditmaal het noordwesten van Frankrijk medio 1944, alwaar hij alvast wat voorbereidend werk doet voor Operatie Overlord. Verwacht levels nabij de Atlantikwall, in schattige Bretoense dorpjes, en zelfs in Mont-Saint-Michel. Toevallig ben ik daar vorig jaar nog geweest en ik kan je vertellen dat het in de game bijna net zo spectaculair oogt als in het echt. Sowieso is dit de mooiste Sniper Elite ooit, zeker op de PS5 en Xbox Series. Schedels spatten haarscherp uit elkaar, swastikavlaggen wapperen in de wind en het kleurgebruik en de belichting zijn het beste van de klas.



Onzichtbare muren

Goed, tot zover ben ik erg positief. Helaas is niet alles aan Sniper Elite 5 geweldig. Veruit het grootste minpunt is dat alles een stuk lineairder is dan in Sniper Elite 4, 3 en zelfs 2. Om de haverklap loop je te-

IN HET VIZIER?

gen onzichtbare muren aan. Struiken van een halve meter hoog waar je niet overheen/doorheen kunt, afgronden vergelijkbaar met een traptrede waar Karl niet vanaf durft... Ze zorgen ervoor dat elk level eigenlijk uit een aantal losse kleinere gebiedjes bestaat in plaats van één groot geheel. Teleurstellend, zeker na de giga-omgevingen van deel 4, met hun vele strategische uitzichtpunten. Die zijn nu veel kariger en soms zelfs helemaal afwezig. Waardoor de kans op van die heerlijke long shots - misschien wel het leukste aan de hele serie - een stuk kleiner is.

"Mijn gamejournalistieke collega's vinden dit de beste Sniper Elite ooit, wat eens te meer aangeeft dat ze geen idee hebben."

Stiekem voelde ik al nattigheid toen de trailerbeelden erop wezen dat Sniper Elite 5 meer een aangepaste versie van de engine van spin-off Zombie Army 4 gebruikt (review van de Switch-versie in de vorige PU!) dan de mainline motor waar Sniper Elite 2, 3 en 4 op draaien. Beide engines lijken op elkaar, maar de kenner spot direct kleine doch cruciale verschillen, zoals gemakkelijker bruikbare handwapens (in first-person) en CQC, een smallere FOV en omvangrijkere personagemodellen. Ja, de Zombie Army 4-engine is móóier, maar leent zich gewoon minder voor Sniper Elite, die meer zou moeten draaien om nazi's van een kilometer afstand met extreme precisie door hun pan blaffen, dan om eindeloze hordes soldaten die je net zo goed met je 12-gauge shotgun point blank te lijf kunt gaan.

Spawnende kubelwagens

Nog zoiets stoms: Rebellion heeft ervoor gekozen om random spawnende vijanden in Sniper Elite 5 te stoppen. Terwijl het fijne aan de serie juist is om levels methodisch uit te kammen en schoon te vegen. Vijand gekilld? Dan is 'ie ook echt dood en ben je een stapje dichterbij de overwinning.

In Sniper Elite 5 gebeurt het evenwel regelmatig dat ik een handvol moffen heb gecleard, daar echt m'n best voor heb gedaan, maar die gasten vijf minuten later gewoon weer op precies dezelfde plek staan! Ook rijden in veel levels nazivoertuigen rond, en ik had een keer dat één van de kubelwagens maar bleef spawnen. Ik bleef maar chauffeurs afknallen. Op een gegeven moment lagen er letterlijk een stuk of honderd nazi-lichamen op precies dezelfde plek.

Zonde, want voor de rest zit Sniper Elite 5 erg goed in elkaar. De core gameplayloop van verkennen, plannen en executeren is nog steeds de leukste en verslavendste in de bizz. Ook werkt het schieten dankzij de hogere framerate en scherpere graphics nog een tikkeltje beter, terwijl het in voorgaande delen al super-



goed in elkaar zat. Bovendien blijft Sniper Elite qua sfeer onovertroffen, met de brute X-ray-killcam die nu ook voor je handwapens en mitrailleurs werkt, alsook overal wapperende swastika's en natuurlijk wederom een cameo van ome Adolf himself.

Niet de beste

Een blik op Metacritic leert me dat mijn gamejournalistieke collega's dit 'dE BesTE SnIpER eLiTe oOiT' vinden. Wat eens te meer aangeeft dat die gasten geen idee hebben. Gamers geven dit deel een stuk lagere cijfers, en ik sluit me daar helemaal bij aan. Dit is absoluut niet de beste Sniper Elite - dat blijven deel twee en vier -, maar ligt meer in lijn met het kleurloze derde deel. Toch wil ik niet te zuur afsluiten, want ik heb nog steeds meer lol met Sniper Elite 5 dan met 90% van alle andere titels. Zelfs een matige Sniper Elite is nog steeds een hele goede game! Weet je, stiekem hoop ik dat deel 5 een flopje wordt, zodat Rebellion het nooit meer in z'n hoofd haalt om de serie 'naar een hoger plan' te tillen. De fans willen dat helemaal niet. Die willen dat de gameplay en graphics voor altijd exact hetzelfde blijven, en dat Rebellion tot in de eeuwigheid alleen nog maar DLC uitbrengt met nieuwe missies en omgevingen. Ik kan het weten. Ik ben één van die fans.

KNAL HITLER THUIS IN Z'N (HAKEN)KRUIS

Het is inmiddels bijna een meme: elke Sniper Elite heeft DLC waarin je niemand minder dan Adolf H. himself moet uitschakelen. En ja, ook deel 5 kent een zogenaamde 'Target Führer'-download. Voor een zeer schappelijke 6,99 euro bezoek je Hitlers Berghof Villa alwaar hij net van een swastikka massala aan het genieten is. Pro tip: blaf de besnorde Duitse politicus in z'n (haken)kruis en hengel de felbegeerde 'kroonjuwelen'-achievement binnen!



SCORE **79**

Sniper Elite 5 is helaas niet het beste deel in de serie; dat blijft nummertje 4. Wel is dit een extreem solide sluipschuttersimulatie waar zowel fans als nieuwkomers weken zoet mee zijn. Of het ook mijn GotY is? Ach, de rest van 2022 is qua releases doodser dan een Duits kerkhof, dus het zou zomaar kunnen...

GRADDUS



Kijk, Call of Duty en Battlefield: zo maak je een singleplayercampagne!

20 UREN

16

BASICS

SNIPER SIMULATIE
REBELLION DEVELOPMENTS
1 SPELER
OUT NOW

VAMPIRE: THE MASQUERADE - SWANSONG

ZUIGT HET BLOED ONDER JE NAGELS VANDAAN

'Eindelijk', dacht Marvin na zijn hands-on preview met Swansong, 'een World of Darkness-game die niet aanvoelt als een indie!' De detective-Dracula-achtige gameplay zat tof in elkaar, het verhaal leek interessant en het acteerwerk was puik. Hij stond dus wel even met zijn mond vol puntige tanden toen dit een van de frustrerendste gamereviews van z'n leven bleek te worden.



Vampire: The Masquerade - Swansong is gebaseerd op - niet schrikken - Vampire: The Masquerade, een zogenaamde pen-&-paper-game die je normaal gesproken dus op een tafel en met een gezonde dosis fantasie speelt. De World of Darkness, het universum waar het allemaal in afspeelt, wordt al sinds 1991 uitgebreid met nieuwe werelden en verhalen, waaronder in enkele games.
Swansong is zo'n game, maar wel eentje die compleet losstaat van de gebeurtenissen en personages uit andere Vampire: The Masquerade-media. Ontwikkelaar Big Bad Wolf mocht helemaal zelf een verhaal verzinnen, met een unieke locatie en nieuwe personages. Dat resulteert in een detectivegame over drie vampiers die de Prince van Boston te hulp schieten, nu haar organisatie wordt opgeschud en een zogenaamde Code Rood is afgeroepen. Zo'n Code Rood wil zeggen dat de Masquerade in gevaar is; het wereldwijde complot dat ervoor zorgt dat stervelingen niet op de hoogte zijn van het bestaan van vampiers.

Deeltijdstudie

Mocht je nu denken: "Jezus, Marvin, waarom begin je een review in godsnaam met zo'n uiteenzetting?!", dan kan ik je verzekeren dat Swansong geen game voor jou is. Want hoewel Big Bad Wolf zelf het verhaal mocht verzinnen, is deze game wel onderdeel van de canon, en moet alles dus kloppen in verhouding met de afgelopen dertig jaar aan Vampire: The Masquerade-media. Daar komt zoveel informatie bij kijken dat het niet simpelweg in een cutscene verteld kan worden. Dat brengt ons meteen bij het grootste pijnpunt van deze game: de absurde hoeveelheid tekst die je moet lezen om het verhaal te kunnen volgen.
De game begint met een tekstmuur die aardig goed te behappen is, maar gooit je vervolgens in gesprekken tussen personages die elkaar al jaren kennen. Het ene na het andere begrip (en de namen van personages en locaties) wordt gedropt alsof het niets is, en na het volgen van enkele minuten aan dialoog blijf je verbouwereerd achter met alleen maar meer vragen dan toen je eraan begon. Aan de ene kant is dat begrijpelijk - de World of Darkness kent bakken met lore - maar aan de andere kant werkt het voor geen meter in een game als deze. Tenzij je een gigantische fan bent van het universum en er al alles over weet, voelt Swansong als een deeltijdstudie, want voor elk van de begrippen duikt weer een half boekwerk op in jouw Codex. Knappe jongen die dat allemaal gaat lezen en onthouden.



RPG-roots

Ik wil niet verder uitweiden over het verhaal - ik krijg al oorlogsflashbacks naar m'n studietijd als ik eraan denk - maar je ontkomt er niet aan omdat het hand



> **"Ik wil niet verder uitweiden over het verhaal - ik krijg al oorlogsflashbacks naar m'n studietijd als ik eraan denk."**

in hand gaat met de gameplay. Swansong heeft namelijk geen combat, die is compleet vervangen door 'confrontaties' in de vorm van dialogen. De rpg-roots van de serie komen hier ook bij kijken; de drie personages hebben elk skills en ability's die binnen en buiten de gesprekken te gebruiken zijn. Je moet dus ervaringspunten in dingen als Deduction en Psychology stoppen, en hoewel dat heel cool leek tijdens mijn previewsessie, vind ik het in de game zelf nergens op slaan. Je weet immers van tevoren niet welke skill je waar gaat gebruiken. Het is een kwestie van hopen dat je gaandeweg skills en ability's nodig hebt waar jij je punten toevallig in hebt gestopt. Is dat niet het geval, dan heb je dikke vette pech. Want het is niet alsof je de levels en de bijbehorende doelstellingen op verschillende manieren kunt benaderen; de game heeft telkens een of twee oplossingen in gedachten, en jij moet je daar maar aan houden. Voeg daar aan toe dat er drie personages zijn, maar je niet zelf kunt kiezen wie je op welke missie stuurt, en je hebt werkelijk nooit het gevoel dat je de game naar jouw hand kunt zetten met goed gebruik van de skills - zelfs niet met fantastisch detectivewerk.

Weinig plezier

Het detectivewerk laat ook nog eens te wensen over, en de puzzels die af en toe jouw kant op gegooid worden heb je al in honderd andere games gezien. Swansong heeft een rare obsessie met telefoons, cijfercombinaties en wachtwoorden, en eigenlijk ren je continu als een kip zonder kop rond voor interacties met objecten, in de hoop dat je ergens zo'n wachtwoord tegenkomt of net het juiste object aanklikt waarmee je progressie boekt. Het is rondrennen als in een Telltale- of Life is Strange-game, maar dan met veel verwarrender leveldesign en een verhaal dat uiteindelijk geen kant opgaat. Je bent te vaak rondjes aan het lopen, omdat je net dat ene dingetje vijf kamers terug niet hebt aangeklikt, en daar valt weinig plezier uit te halen. Tot zover de redenen waarom Swansong belabberd in elkaar steekt. Maar het wordt nog erger, want de uitvoering is ook om te janken. De graphics lopen een generatie achter en zelfs in 4K op m'n gloednieuwe PC ziet het er belabberd uit. Ik kom om de minuut wel een grafische glitch tegen, personages doen hele rare dingen met hun ogen en gezichtsuitdrukkingen en het komt ook nog eens vaak voor dat een hersendode npc tijdens een dialoog tegen een van de sprekers aanloopt. De combinatie van dit alles laat me regelmatig hardop lachen, maar dat lijkt me niet de bedoeling van de ontwikkelaars.

Het werd veel minder grappig toen mijn game uit het niets resette en ik van voren af aan moest beginnen, omdat de autosave mijn progressie verknalde. Serieus, geen saveslots in een game in 2022? Zelfs niet op PC? Belachelijk. Daarna kwam ik erachter dat je dialogen niét kunt skippen tot je een missie al helemaal voltooid hebt... Swansong haalde het bloed onder m'n nagels vandaan.



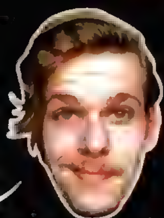
Te ambitieus

Mogelijk zou Swansong een veel betere game zijn geweest als Big Bad Wolf zich op wat minder onderdelen had gericht, want wat ze proberen neer te zetten is blijkbaar veel te ambitieus. Ze hadden beter het skillsysteem links kunnen laten liggen, of zelfs de Vampire: The Masquerade-IP kunnen droppen. Zoveel voegt het immers niet toe aan de World of Darkness. Sterker nog, het maakt me zenuwachtig voor de toekomst van die IP in gamevorm. De lore kan blijkbaar een grote last zijn voor ontwikkelaars. ✪

SCORE 50

Vampire: The Masquerade - Swansong heeft een paar leuke ideeën en weet zich goed te nestelen in de World of Darkness, maar komt zo traag op gang door alle tekstmuren en lore dat er weinig plezier uit te halen valt. Om nog maar te zwijgen over de tegenvallende puzzels, de performance en de achterhaalde graphics.

MARVIN



Applausje als je het zo lang volhoudt.

20 UREN



BASICS

DETECTIVE/RPG
BIG BAD WOLF/NACON
1 SPELER
OUT NOW



TOEKOMSTIGE VR-HEADSETS

De huidige VR-headsets zijn al een flinke verbetering ten opzichte van de eerste generatie brillen, zoals de Oculus Rift en HTC Vive. Maar er lijkt weer een sprong gemaakt te gaan worden, want volgens Florian komen er nu enkele brillen aan die we pas echt next-gen kunnen noemen.

PLAYSTATION VR2

Na het succes van PlayStation VR kon de opvolger niet uitblijven en inmiddels heeft Sony de meeste details over de nieuwe VR-headset voor de PlayStation 5 bekendgemaakt. De belangrijkste specs hieronder:

- **OLED-display**
- **Resolutie van 2000x2040 per oog**
- **90/120hz refreshrate**
- **110 graden field of view**
- **Inside-out tracking**
- **Eye-tracking**
- **Feedback via de headset**

Dikke specs! Vooral de eye-tracking en feedback via de headset zelf zijn compleet nieuw. Ook mogen de sterk verouderde PS Move-controllers eindelijk de kast in, want PlayStation VR2 krijgt gloednieuwe motion-controllers, vergelijkbaar met bijvoorbeeld de Touch-controllers van de Quest.
Eigenlijk het enige dat bij voorbaat jammer is, is dat PlayStation VR2 een bekabelde VR-headset wordt. Via USB-C moet er een connectie zijn met de PS5, maar het zou heel vet zijn geweest als dit ook draadloos kon, zoals bijvoorbeeld met Oculus Airlink. Misschien in de toekomst, met een kleine add-on?

Verwachte release: Eind 2022/begin 2023
Verwachte prijs: 399-499 euro

Project Cambria

PlayStation VR2



PROJECT CAMBRIA

Naast de Quest Pro wordt er bij Meta ook hard gewerkt aan een compleet andere VR-headset, die moet laten zien dat het oude Oculus nog steeds de koning is als het gaat om high-end VR-hardware. Deze headset is nu alleen nog bekend als Project Cambria en zou technisch gezien geavanceerder moeten zijn dan alle andere headsets op de markt.
Project Cambria moet het paradepaardje van Meta en VR in het algemeen gaan worden, met alle nieuwste technieken die er beschikbaar zijn. Echte details zijn er nog niet bekendgemaakt, behalve dat het hier uiteraard om een bekabelde VR-headset gaat en dat je een absolute monsterbak van een PC nodig zal hebben.
Er waren een tijdje geleden geruchten dat Project Cambria kaal (zonder controllers en accessoires) 800 dollar zou gaan kosten. Normaal gesproken zou een fabrikant niet reageren op dat soort geruchten, maar Meta liet weten dat de prijs "significantly higher" dan 800 dollar zal liggen. Ik gok bij dezen op 1499 euro.

Verwachte release: Eind 2023
Verwachte prijs: "Significant hoger" dan 750 euro

ARPARA 5K

Arpara 5K komt voort uit een succesvolle kickstartercampagne en lijkt een echte next-gen-ervaring te gaan geven. Het is namelijk de eerste VR-headset (voor consumenten) die gebruik gaat maken van de gloednieuwe Micro-OLED-displays van Sony.
Deze beeldschermpjes bieden een hoge resolutie in een kleine vorm, waardoor er een hoge pixeldichtheid ontstaat. Het beeld moet daardoor een stuk scherper worden dan we gewend zijn in VR, het screendoor-effect zou volledig weg zijn en het heeft daarnaast ook nog eens de prachtige kleuren en zwartwaardes van een OLED-paneel. De specs op een rij:

- **Micro-OLED-display**
- **Resolutie van 2560x2560 per oog**
- **90/120hz refreshrate**
- **95 graden field of view**
- **Inside-out tracking**

Het enige nadeel is dat door de super kleine displays ook de field of view een stuk smaller is, waardoor je dat kijkdoosidee krijgt. Je kunt de Arpara 5K motion-controllers gebruiken, zoals de Oculus Touch-controllers, maar er zijn ook eigen controllers in de maak die ergens volgend jaar uit moeten komen. De headset zelf moet heel binnenkort beschikbaar worden.

Verwachte release: Nu?
Verwachte prijs: 599 euro (zonder controllers)

META QUEST 3/PRO

Oculeeuh... Facebeeuh... Meta bedoel ik, werkt op dit moment aan twee nieuwe VR-headsets die zeer uiteenlopen. Ten eerste is de opvolger van de Quest 2 in ontwikkeling, maar volgens de geruchten wil de fabrikant afstappen van zo snel achter elkaar opvolgers uitbrengen van de Quest-headsets, en dus is er een iets gewijzigd plan.
Meta zou de Quest 2 namelijk gewoon willen blijven aanbieden als het hoofdplatform en daarnaast geen Quest 3, maar een Quest Pro willen uitbrengen. Dit zou de meest high-end stand-alone VR-headset ooit moeten worden, voor een schappelijke prijs.
Hierdoor wordt de Quest 2 het nog goedkopere instapmodel en de Quest Pro de optie voor de gamers die iets veeleisender zijn. De Quest Pro krijgt dan een hogere resolutie display en de nieuwe zogenaamde Pancake-lenzen, waardoor er minder vervorming optreedt en een bredere field of view mogelijk is.

Verwachte release: Begin 2023
Verwachte prijs: 399 euro







NOG MEER?

Oh jazeker, want ook Apple is bezig met een VR-headset, Google werkt aan Project Iris, de super high-end Varjo-headsets komen binnenkort eindelijk naar de consumentenmarkt, HP heeft iets nieuws in ontwikkeling na de prima Reverb G2 en Pimax is zelfs al met 8K-displays aan het stoeien voor de nieuwste generatie headsets. Virtual reality is dan ook verre van dood, het komt pas net een beetje op stoom!



REVIEW | OCULUS QUEST 2

LITTLE CITIES

In de VR View van vorige maand legde ik uit waarom ik niet onder de indruk was over de manier waarop Cities: Skylines is overgezet naar virtual reality. Ik vestigde mijn hoop daarna op Little Cities, die gelukkig wél van de grond is opgebouwd voor VR. En dat merk je!

Bij Little Cities is er niet een grafisch heel zware PC-game gruwelijk gedowngraded om belabberd draaiend te krijgen op de Quest 2, en hij draait als een zonnetje. De grafische stijl is meer cartoony dan realistisch, en daar kan de hardware van de Quest 2 veel beter mee omgaan. Wat oppervlakte betreft is de game net zo klein als Cities: VR en niet te vergelijken met Cities: Skylines, maar het ziet er een stuk leuker uit en het nodigt door het ontbreken van technische problemen veel meer uit tot het ontdekken van je eigengemaakte stad in VR.

De ervaring is wel een stuk meer scripted dan in Cities: VR. Je wordt in Little Cities wat meer aan het handje vastgehouden, waarbij je regelmatig level-up gaat en nieuwe gebouwen of features unlockt, die vervolgens met grote pijlen in beeld komen te staan. Little Cities geeft je constant nieuwe shit om te bouwen en het enige waar jij je druk om hoeft te maken is waar je het gaat neerzetten. Je hoeft daarnaast ook eigenlijk geen rekening te houden met je geld; je kunt geen belastingen invoeren, leningen afsluiten of zelfs maar bochten maken met de wegen. Little Cities is rechttoe rechtaan en dat geeft een andere ervaring dan in Cities: VR. Dit is veel relaxter; dit kan je lekker braindead spelen, zonder je druk te maken over de balans van andere zaken. Het gaat hier puur om het bouwen van je eigen steden.

En ja, dat is leuk! Er zijn negen maps waar je op kunt bouwen met ieder zo hun eigen weereffecten, omgevingen en specialiteiten. Zo zijn er bijvoorbeeld tropische eilanden met vulkanen en geisers waar je hotsprings op kunt bouwen, woestijngebieden waar je bomen moet bouwen tegen de zandstormen, en maps met heel veel kleine eilandjes die je met elkaar moet verbinden.

Het aantal maps is niet zo hoog en na de helft begint het ook een klein beetje repetitief te worden, maar het is op alle vlakken leuker om te spelen dan Cities: VR. Ik had graag wat meer diepgang gezien en grotere oppervlaktes, maar dat is simpelweg niet mogelijk op de Quest 2. Voor liefhebbers van city-builders kan ik Little Cities in ieder geval wel aanraden, en ik was toch eventjes bang dat niet te kunnen doen na het spelen van Cities: VR.

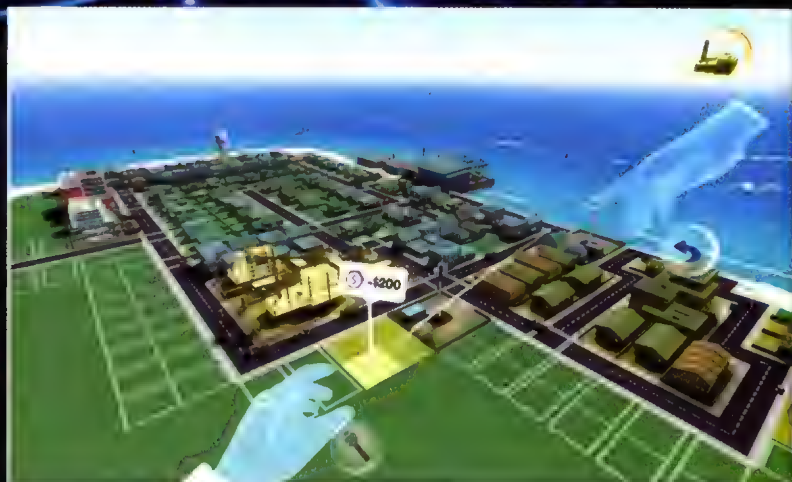
SCORE:



KOTSGEHALTE:









BLAZERUSH: STAR TRACK

Het is alweer zes jaar geleden dat BlazeRush uitkwam voor de Oculus Rift. Die was toen een van de eerste echt goed werkende racegames voor VR en absoluut een van de games die ik standaard liet zien als ik iemand introduceerde aan VR. Geldt dat ook voor opvolger Star Track?

Nou, nee. Na jaren van VR-games spelen ben ik verwend geraakt, waardoor die wow-factor er toch een stuk minder is tijdens het spelen van Blazerush: Star Track. Daardoor kijk je toch iets meer naar de game en de content zelf, in plaats van bezig te zijn met weggeblazen te worden door het VR-effect.
Blazerush: Star Track is nog steeds een top-down racegame, en in dit deel zijn de voertuigen uitgebreid. Er zijn nu verschillende car-classes met ieder zo hun plus- en minpunten. Zo zijn er bijvoorbeeld WipEout-achtige vliegmachines met een snelle acceleratie, die erg onstabiel zijn als ze geraakt worden door wapens. En er rijden nu ook tanks rond die heel veel klappen kunnen vangen, maar langzaam op gang komen.
Er zitten ook wat nieuwe wapens in, waarbij vooral het stroomstootwapen meesterlijk is, want deze kan meerdere voertuigen tegelijk even uitschakelen, met alle chaos van dien. Verder zijn de wapens nog steeds de standaard mitrailleurs, raketten, schild, enz. Echt iets origineels zit er verder helaas niet in.
En dat geldt ook voor de tracks. Dit soort over de top arcaderacegames is nu juist geschikt om helemaal los te gaan met belachelijk spectaculaire tracks met duizelingwekkende jumps en shortcuts, maar de tracks zijn opvallend braafjes in Blazerush: Star Track. Oeh, en de focus ligt wel heel erg op multiplayer! Toegegeven, in multiplayer is Blazerush: Star Track zeker het leukst, maar iets meer dan dertig simpele missies in de singleplayer-modus had absoluut gemogen.
Tot slot viel het me nu erg op hoe irritant het is dat je niets aan de view kunt doen. Je kijkt van bovenaf, maar je hebt helemaal geen cameracontrole en je zit toch echt vaak net iets te dicht of te ver van de actie vandaan. Om dat op te lossen moet je voorover of achterover leunen en handmatig je headset resetten, om vervolgens weer recht te gaan zitten om te kijken of de view dan wel goed is. En dat bij het begin van iedere track!
Nu ik na al die jaren iets minder snel onder de indruk ben van het wow-effect van VR en er wat minder door een roze (VR-)bril naar kijk, is BlazeRush: Star Track een wel heel simplistische racegame. Eentje die best leuk is om te spelen, maar niets speciaals doet. ✖

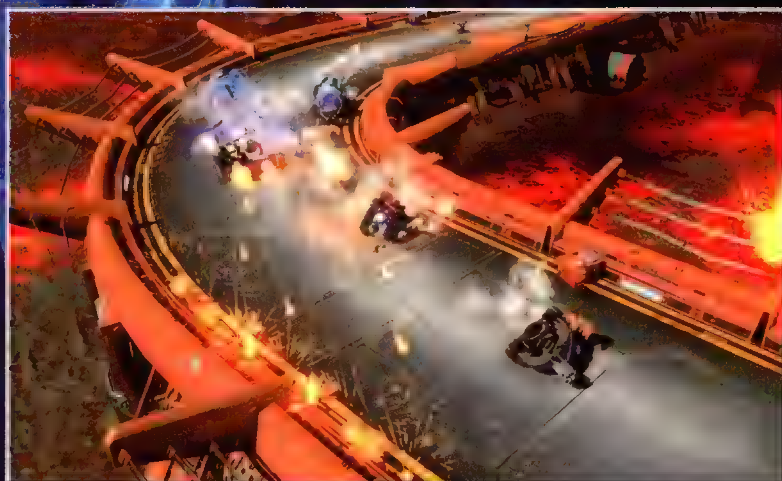
SCORE:



KOTSGEHALTE:







OOK GESPEELD

WE STOPPEN DE GAME IN GAMEZOMER



DIT ZIJN DUIDELIJK DE VOETSOULDIERS



Titel: Souldiers
Platform: PC
Prijs: 44,99

Ik wist vooraf dat Souldiers een pittige kluif ging worden. Metroidvania's en soulslikes zijn niet bepaald mijn specialiteit, laat staan een combinatie van beide. Het concept is echter natuurlijk fascinerend: een avontuur waarin je niet alleen gangenstelsels verkent, maar elke vijand ook nog eens een gevaar vormt. Gooi er nog wat RPG- en platformelementen bij en je hebt een behoorlijk unieke combinatie. Dat is helaas ook de reden dat Souldiers nergens in uitblinkt. **Dat zeg ik niet omdat ik over het algemeen zuig in dit genre.** Sterker nog, na een introductie die uitlegt dat je sterft en een magisch land je de kans tot wederopstanding biedt, krijg je zelfs de keuze uit een moeilijkheidsgraad. Als een Scout, Mage of Archer werk je je vervolgens door gebieden, die bestaat uit tunnels, pittige vijanden (stop eens met spinnen in games) en geheimen om te ontdekken. De metroidvania-aspecten van Souldiers zijn daarbij verrassend leuk. **De game weet keer op keer leuke gameplayelementen te introduceren, waardoor je alle uithoeken van de map verkent,** zoals gaten van geisers die je afdicht om elders hoger afgevuurd te worden.

De rest van de elementen, het platformen en vechten, werken minder lekker. Dat komt vooral omdat deze Switch-versie soms voor geen meter draait. **Er zijn framedrops, lange laadtijden, gekke bugs en een hele vervelende inputlag.** Dat laatste zorgt ervoor dat ik veel vaker stierf dan nodig; de game is immers ontworpen om in een split-second te ontwijken of langs projectielen omhoog te springen. Dat gaat simpelweg niet. Dat is jammer, want de artstijl maakt Souldiers een genot om doorheen te lopen, de personages die je ontmoet zijn best geinig geschreven en de vaardigheden die je vrijspeelt geven echt een gevoel van progressie. Maar is Souldiers de moeite waard? Nee, op dit moment niet. Kijk anders maar gewoon naar de art die hierbij staat.

SCORE:









120 GB AAN LOMPE RIDDERS



Titel: King Arthur: Knight's Tale
Platform: PC
Prijs: 44,99

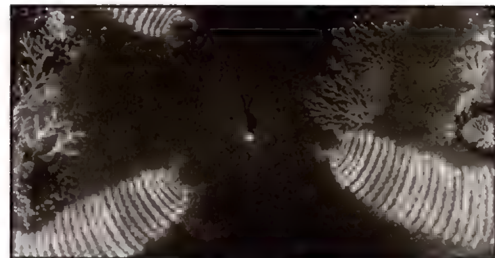
Deze game heb ik dus echt tientallen uren gespeeld, aangezien ik hem vorige maand al in de Ook Gespeeld wilde stoppen maar dat door een misverstand ff niet lukte. Inmiddels kan ik er dus met volle overtuiging een cijfer aan plakken, want **fuck me, wat heb ik hier veel tijd aan besteed**. Maar of het allemaal uren vol genot waren? Het was meer een beetje compulsief gedrag, om eerlijk te zijn.
Waarom ik zo hooked ben aan King Arthur? Nou, het begint een beetje voorspelbaar te worden, maar dit is dus weer een turn-basedstrategy-game, waar ik zo zielsveel van houd. Dit keer ook nog eens een RPG, dus **wat mij betreft een 'perfect storm' van genres**. Je speelt met Sir Mordred, de aartsvijand van King Arthur, en een shitload aan te rekruteren ridders, lady's, tovenaars en andere middeleeuwse personages verdeeld over vijf verschillende klassen. Als je een beetje bekend bent met Arthurian lore, dan komen namen zoals Lady Dindraine, Lady Morgana Le Fay - waar ik al de hele game voor aan het 'sparen' ben, want die kan je unlocken op een morality chart door bepaalde beslissingen te maken -, Sir Lanval en Sir Galahad je vast wel bekend voor. **De personages zien er allemaal fucking badass uit**, met brute, tof ontworpen harnassen of andere, middeleeuwse kostuums, en het gekozen stijltje heeft een duister, ietwat gotisch randje. De muziek past daar perfect bij, want die is moody, duister en brengt me in een soort halve trance elke keer als ik de game opstart.
Het verhaal is ook toepasselijk grimmig, want zowel Mordred als King Arthur zijn allebei dood, of eigenlijk ondood, en hun strijd heeft een nachtmerrie-achtig effect op Camelot en Avalon. **Jammer alleen dat het stemwerk er een ongeloofwaardige B-saus overheen gooit**, want veel personages lijken niet door acteurs maar amateurs ingesproken te worden. Ergens lijkt dit ook een stijl- en regiekeuze, want volgens mij houdt ontwikkelaar Neocore Games het bewust een beetje als een opvoering op de lagere school.
Maar los van die paar nadeeltjes ga ik goed op de gameplay, die eenvoudig is van opzet maar enorm veel diepte kent en al vrij snel ongenadig pittig wordt. **Op sommige gevechten heb ik echt dagen lopen broeden**, want ik wil natuurlijk niet dat mijn ridders sterven (er is sprake van een soort semi-permadeath) en hoewel de game aardig wat vrijheid kent in hoe je missies aanpakt, werk je jezelf vrij makkelijk in de problemen. Het kan namelijk gebeuren als je gewonde troepen aan het genezen zijn en je alle side-missions al gedaan hebt, dat de game opeens heel erg lineair wordt. Heb je dan niet de juiste opstelling van manschappen om een gevecht te kunnen winnen... well, you're fucked!
Was King Arthur: Knight's Tale iets meer in balans geweest, had de game geen belachelijke 120 fucking GB ruimte van je harde schijf gevraagd en was het verhaal iets boeiender, dan was dit echt een van mijn favoriete games van het jaar geworden. Want de grote hoeveelheid upgrade-mogelijkheden, de base-building, de dikke sfeer, toffe elementen zoals de morality chart en de vele te unlocken, middeleeuwse krijgers, zorgen er echt voor dat ik dit compulsief wil spelen.
Helaas zit ik inmiddels weer hopeloos vast op een onmogelijk taai gevecht, en moet ik al die ridders en lady's maar in hun 120 GB laten stikken.

SCORE 79











GOLIATHS VAN DE ZEE



Titel: Silt
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 14,99

Als kind was ik doodsbang voor diepe zeeën. Niet die bij m'n eigen Kijkduin, maar grote, donkere oceanen vol onbekend leven. De indiegame Silt doet zeker niet alles goed, maar weet die angst als de beste bij me op te wekken. In de oceaan is geen plek voor mensen, dat is wat de onheilspellende introductie je maar al te duidelijk maakt. Er wonen Goliaths, verschrikkelijke wezens waar je eigen bestaan bij verbleekt. **Ik heb geen idee wat die eenzame duiker bezielt om in de krochten van de oceaanbodem op reis te gaan.** Sterker nog, Silt geeft je amper context bij wat je exact aan het doen bent. Je krijgt net genoeg hints om het aan elkaar te knopen - namelijk dat de monstervissen iets te maken hebben met een grote machine. Als je dat combineert met de prachtige zwart-witte artstijl **dan doet Silt natuurlijk ook denken aan Limbo, maar dan nog net iets viezer.** Koraal lijkt soms nét iets te veel op hersenen en de game maakt effectief gebruik van puntige objecten: lange haren, vlijmscherpe tanden en vieze vinnen. **De spanning tijdens het zwemmen is daarom om te snijden**, want naast dat je nooit weet wat er om de hoek komt zetten, kom je natuurlijk voor geen meter vooruit. Je bent dus ontzettend kwetsbaar. Gelukkig heb je één lugubere truc paraat: het overnemen van lichamen. Als piranha bijt je bijvoorbeeld kabels door, als groothoofdvis (deze naam heb ik verzonnen) beuk je door muren en als scherpepuntvis (deze heb ik ook verzonnen) speer je langs gevaar. **De puzzeltjes die daarbij komen kijken zijn best oké, zij het soms wat simpel.** Het helpt daarbij niet dat ik driemaal tegen een bug aanliep en héél hard twijfelde of ik niks fout deed. Maar het is oké, want de game is maar een paar uurtjes lang en, nogmaals, vrij intens.

SCORE:







V REIST TE LANGZAAM



Titel: V Rising
Platform: PC
Prijs: 19,99

Ik heb een ietwat moeilijk relatie met survivalgames, die ervoor zorgt dat Minecraft, Subnautica, Conan Exiles, No Man's Sky en zelfs Grounded me niet enorm lang wisten te boeien. Of het nou komt door **het gebrek aan verhaal, het vrijwel altijd aanwezig competitieve element of de onvermijdelijke grind**, ik zou het niet weten, maar ik blijf nooit lang plakken.

Maar V Rising dan? Per slot van rekening gaat deze game over vampiers, waar ik een zwak voor heb, en het internet was er flink over aan het buzzen. Bovendien heeft deze surivalgame echt best wel prachtige graphics, met **mooie licht-/donkereffecten die overigens ook een functie hebben**. Want ja, je bent zelf een vampier en die wil doorgaans uit de zon blijven.

V Rising blijkt ook een best aardige survivalgame te zijn, een beetje in de trant van Valheim, en wist me betrekkelijk lang bezig te houden. Beetje je uitrusting upgraden, kasteeltje bouwen, productie van bouwmaterialen op gang brengen... je kent het wel. **Het werkt allemaal prima en grotendeels volgens de norm die je gewend bent van het genre**, dus je weet wat voor plezier je in huis haalt.

Onvermijdelijk echter in dit soort games is dat je eropuit moet trekken om je materialen bij elkaar te verzamelen en in V Rising ook om bepaalde bazen te verslaan. En het ontdekken van de map, dat vond ik echt **een fucking irritante opgave**. Ten eerste gaat het reizen aanvankelijk tergend langzaam, want je vampier hobbelt op diens dooie (pun intended) gemak door de wereld.

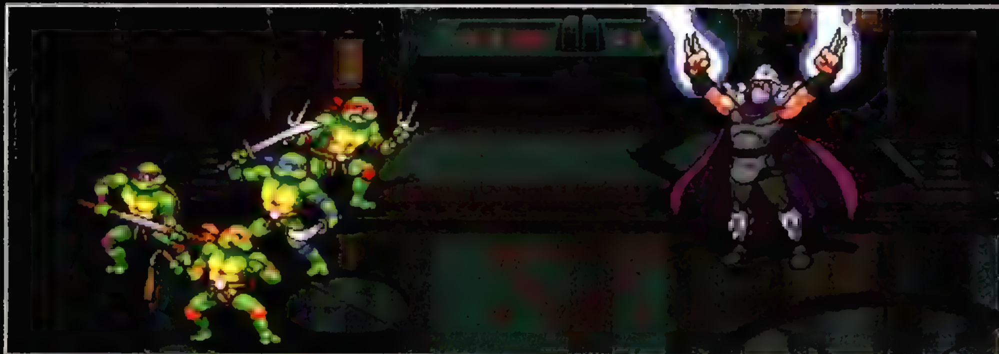
Dan is er nog de dag- en nachtcyclus die ervoor zorgt dat je, als de zon schijnt, in de schaduw moet blijven om een extreme zonnesteek te voorkomen; **leuke gimmick, maar vet vervelend**, want je moet de helft van de tijd je in schaduwen verstoppen of gewoon terug naar je basis gaan. Tot slot is de traversal ook nog beperkt, want je kunt bijvoorbeeld niet door het water en veel hellingen zijn te hoog om vanaf te springen, om wat voor reden dan ook.

Dus was ik veel te veel tijd kwijt aan heen en weer lopen van de plek waar ik, vaak onvermijdelijk, het leven liet, en het dichtstbijzijnde spawnpunt. Onvermijdelijk zeg ik, want **de combat lag nou niet bepaald lekker in mijn vingers**. Ondersteuning van controllers had daar misschien iets bij geholpen, maar dat is niet V Risings stijl helaas.

V Rising heeft zeker leuke ideeën en genoeg elementen om verslingerd aan te raken. **Gewoon een solide survivalgame met een tof thema**, althans, dat vind ik als vampier-fijnproever. Maar na een paar uur heb ik deze game met lichte teleurstelling en frustratie aan de kant gezet, wat weer bewijst dat ik maar een non-survivalist ben.

OORDEEL:







VOOR BIJ JE PIZZA PARTY



Titel: Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge
Platform: PC, Xbox One, PlayStation 4, Switch
Prijs: 24,49

Charme heeft TMNT: Shredder's Revenge genoeg. De pixelanimaties van Don, Raph, Leo, Mike, April, Splinter en Casey, de vier mutante schildpadden en hun vrienden, zijn schattig, grappig en voor ouwe Turtle-fans zoals ik heel herkenbaar. Ook de levels, vijanden en eindbazen waar je in deze side-scrolling beat-'em-up tegen vecht, zijn **een prachtige ode aan de arcadetijden van weleer.** In alles is Shredder's Revenge een ode aan pixeltoppers uit de jaren 90, met in het bijzonder Turtles in Time, TMNT: The Arcade Game en The Manhattan Project.

En dat werkt, want de gameplay is strak, simpel en leuk. Vechten bestaat uit een gewone aanval en een special, en die laatste verdien je door je vijanden een aantal keer te raken zonder zelf geraakt te worden. Er zijn verschillende throws, een jump, slide en charge attack, plus nog wat variaties op je special, en **veel meer heb je niet nodig om shell te kicken in het cartoony Manhattan.** Shredder, Krang, Bebop, Rocksteady en nog wat verrassings-baddy's moeten namelijk slaag krijgen en de Turtles zijn niet van plan hen slack te cutten!

Ik heb me prima vermaakt met de zestien leveltjes in Shredder's Revenge, die aan elkaar geregen worden met het simpelste verhaaltje, dat verteld wordt met wat leuke stukjes artwork. Opvallende zaak is met name de fantastische soundtrack, een eclectische mix van de foutste rock die je ooit hebt gehoord, hiphop en bekende nummers uit de games waar Shredder's Revenge naar refereert. Als ansjovis op de pizza hebben Ghostface Killa en Raekwon zelfs een speciale track voor deze game gemaakt, genaamd 'We Ain't Came to Lose'. **Veel meer 90's dan dit wordt het niet, mensen!**

TMNT: Shredder's Revenge is op z'n best als je het met vrienden speelt, en dat kan online of vanaf de bank met tot wel zes spelers! Zoveel heb ik er tijdens het reviewen niet bij elkaar gekregen, maar al met een kleiner groepje is dit **het soort aangename chaos dat je wil als vrienden langskomen.** Verwacht wel ruzie over wie Leonardo mag zijn, alhoewel ik April en haar gesmijt met camera's ook wel chill vindt, terwijl Donatello's reikwijdte met zijn bo staff ook lekker weg speelt. Hey, maar qua persoonlijkheid is het wat mij betreft Raph all the way: cool maar rude.

TMNT: Shredder's Revenge valt wat mij betreft goed in de categorie 'lekker spelletje', iets waar ik steeds vaker naar op zoek ben. Maar veel meer dan dat is het helaas ook niet, terwijl er wel meer in lijkt te zitten. **Het heeft niet de enorme herspeelwaarde van een Streets of Rage 4,** die je constant verleidt tot nog een potje omdat er ontzettend veel te ontgrendelen en levelen valt. Helemaal sinds de laatste DLC! Misschien is de vergelijking niet helemaal eerlijk, want SoR4 is natuurlijk een nieuw deel in een serie in plaats van een ode/remake. Maar aan de andere kant delen de games wel een uitgever, valt het in hetzelfde genre, komen de oorspronkelijke games uit dezelfde era en is Axel Stone ongeveer even cool als Casey Jones.

Meer dan een Campaign en een Arcade Mode heeft Shredder's Revenge niet, terwijl je elk van de zeven personages toch echt tot level 10 kan upgraden. Als dat je doel is, maak je dan maar klaar voor een flinke grind, want die 16 levels plus de respectievelijke 'secrets' en uitdagingen heb je zo gehaald. **Hopelijk komen er nog wat extra modi, aanvullende levels en daarná pas nieuwe personages bij in de vorm van DLC,** want zoals het nu is ben ik nog net niet geneigd heel hard 'Turtle Power!!!' hiervan te gillen. That's a fact, Jack!

SCORE 73





OVERCOOKED OP EEN INTERGALACTISCH RUIMTESCHIP



Titel: Spacelines from the Far Out
Platform: PC, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 12,49

Wist je dat je Overcooked tegenwoordig ook in de ruimte kan spelen? Of nouja, technisch gezien heet het Spacelines from the Far Out, maar **in de praktijk komt het wel heel erg in de buurt van dat chaotische kookspelletje.** Het grootste verschil is dat je geen restaurant runt, maar een intergalactisch passagiersschip. Uiteindelijk is het de bedoeling dat je zoveel mogelijk passagiers aantrekt en ze veilig aflevert bij hun bestemming. In totaal moet je vijftien ruimtestations bezoeken en elke keer als er op de een of andere manier iets misgaat, moet je helemaal opnieuw beginnen. In andere woorden: dit is een online co-op roguelike-simulatiegame **waarbij je allerlei weirde aliens van A naar B moet brengen, zonder dat je de hele t*ringzooi in de fik steekt.** Meer uitleg heb je niet nodig. Wat ik ervan vind? Best geinig! Vooral het feit **dat je te allen tijde danspasjes kan gooien doet me goed.** Uiteindelijk is het de perfecte game voor één of twee avondjes op de bank met een stel maten en een pot bier. Een absolute aanrader voor Game Pass-bezitters. En weet je, ik vind het zelfs de prijs waar ontwikkelaar Coffeenauts om vraagt wel waard!

OORDEEL:



E3 IS DOOD, LANG LEVE DE GAMEZOMER

Dit jaar pakken de baklappen van PU het iets anders aan. E3 is namelijk dood en begraven en het persconferentieschema is één grote clusterfuck. Daarom verslaan ze tijdens de Gamezomer samen met de vrienden van Malibu elke mogelijke presentatie vanuit de studio en gaan ze in real-life op pad – de héle zomer lang.

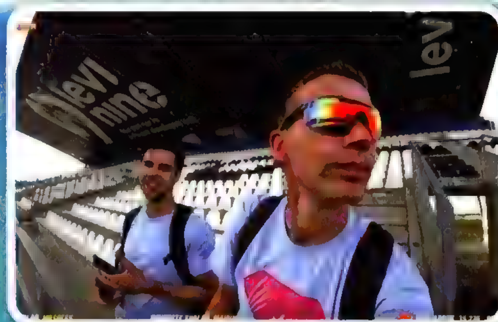
Het is even wennen, niet meer rondrennen in LA of zeven dagen opgesloten zitten in een club zonder enige slaap of besef van welke dag het is. De thuisstudio en bijbehorende Malibu-hoek voelen echter als een warm bad: wordt een presentatie aangekondigd, dan staat het hele team uitgerust en wel klaar om de hele dag live content te pompen. Je hoeft niemand uit z'n bed te trappen, producer Enno hoeft niet in een zakje te ademen omdat hij nog 72 uur non-stop moet regisseren en wij kunnen daadwerkelijk iets zinnigs vertellen.





Daarnaast hebben we zeeën van tijd om behalve met onze reet in de studio zitten er daadwerkelijk op uit te gaan! Dankzij de streamingbackpack zijn we namelijk ultramobiel en maken we heel Nederland onveilig met de meest random activiteiten. Zo bezochten Tjeerd en Jacco een klimmuur, waar ze na een korte instructie daadwerkelijk elkaars leven in handen (lees: zo'n tuigje rondom je ballen) hadden. Jacco bewees dat hij in een vorig leven een aap was door in 23 seconden naar de top te klimmen en Tjeerd zocht live zijn absolute grens op: nog nooit eerder op Twitch vertoonde beelden.

Martin en Jacco sneakten daarnaast bij een besloten bedrijfsuitje op het circuit van Zandvoort naar binnen om in een Ferrari te stappen. Op enkele meters van acht van de mooiste en snelste racebakken op Aarde werden ze echter gesnapt door een boze mevrouw en eindigde het avontuur met een koude kletser op het strand (binnenkort poging twee). Gelukkig mochten Tjeerd en Cody kort daarna cultuur snuiven in het Nationaal Videogame Museum te Zoetermeer. Nou ja, 'cultuur snuiven' dekt niet helemaal de lading. 'Rondrennen als asmatisch stuiterende kinderen in een speeltuin' is een betere omschrijving voor het uitstapje.





En we gaan deze Gamezomer nog veel meer doen, misschien wel bij jou! De hele zomer lang kun je ons namelijk een digitale vakantiekaart vanaf jouw vakantiebestemming, of een fantastisch leuke en semi-gevaarlijke activiteit, sturen via de website: PU.nl/gamezomer! Niet alleen maak je dan kans dat we live een cocktail komen maken terwijl we op stap gaan met alpaca's, maar maak je ook nog eens kans op een dikke Malibu-branded PS5! En als klap op de vuurpijl sluiten we de Gamezomer in augustus af met een heuse PUMunnity BBQ bij ons op kantoor.

Smeer je dus goed in, blijf gehydrateerd en houd vooral de website, Twitch en natuurlijk dit blaadje in de gaten om op de hoogte te blijven van de Gamezomer 2022!

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



PRIJSVRAAG RUBRIEK

1 **Waar kun je je tepels mee bedekken in Saints Row?**
A) Een foto van een nijlpaard op een eenwieler.
B) Donutstickers.
C) Tacostickers.

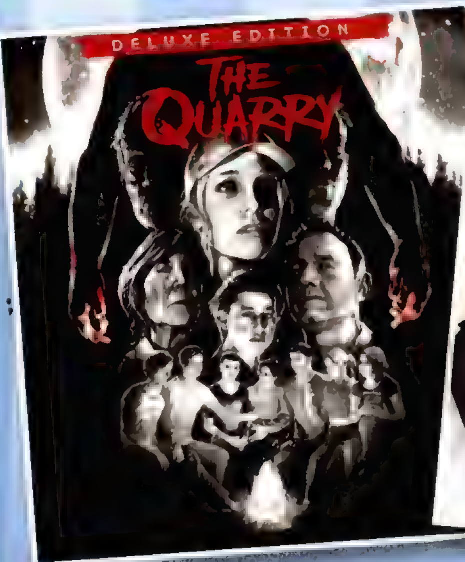
2 **Waar gaat Peter Koelewijns gierige hartje sneller van kloppen?**
A) Budgetbakken.
B) Dat Live a Live gratis dlc krijgt.
C) Dat Live a Live eigenlijk acht JRPG's voor de prijs van één is.

3 **Welke leugen vertelt Jurjen in dit nummer?**
A) Dat hij eigenlijk een PlayStation-logo op zijn been wilde tatoeëren.
B) Dat Pinocchio uit 1996 zijn favoriete game ooit is.
C) Dat hij nog nooit een Pinocchio-game heeft gespeeld.

4 **Wie is volgens Graddus OP in Mario Strikers?**
A) Mario.
B) Waluigi.
C) Luigi.

5 **Wat vindt Graddus zo indrukwekkend aan Karl Fairburne?**
A) Zijn opgeschoren scheiding.
B) Zijn haviksoog.
C) Zijn bloedlust.

6 **Wat vindt Florian nu al jammer aan de PSVR2?**
A) Dat 'ie geen inside-out tracking heeft.
B) De eye-tracking.
C) Dat er een draad aan zit.





DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN THE QUARRY DELUXE EDITION MET SHIRT, ZAKLAMP, OPENER, MOK, ONDERZETTER EN HEUPTAS

PU 338 LIGT 3 AUGUSTUS IN DE WINKELS

SMORGASBORD

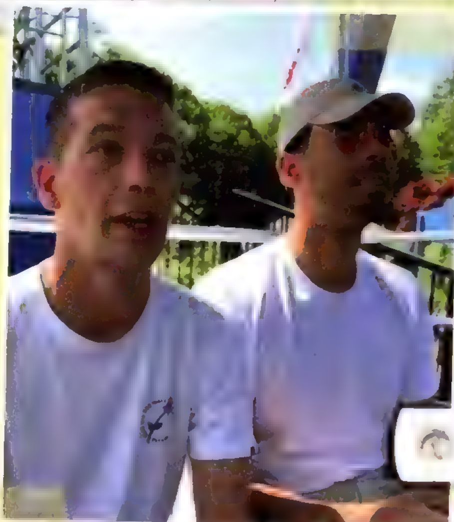
VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HEBBEN WE WEER EXTRA PAGINA'S TE VULLEN MET DE BESTE DINGEN. GAMEDINGEN!
- CHECKT PETERKOELEWIJN HET SLUITSTUK VAN DE STAR WARS DER JRPG'S. HOPELIJK SLUIT HET BETER DAN SOMMIGE STAR WARS-SLUITSTUKKEN!
- ZIEN WIJ EEN SPRANKJE HOOP IN DE OGEN VAN ONZE BELGISCHE VRIEND RAF, ALS HIJ KONIJNEN EN LOODGIETERS OP ELKAAR ZIET SCHIETEN.
- HAALT WOUTER DE FELIS SILVESTRIS CATUS IN ZICHZELF NAAR BOVEN, WAAR NIET VEEL MEER DAN EEN KLEINE PURRRR VOOR NODIG IS.
- BREEKT DE DAGERAAD AAN VOOR DWAYNE DE DRAKENDODER.
- LAAT JURJEN ZIEN HOE JE QUIZT IN DE PUB, ASSEN-STIJL.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

WALIBI PLAY

Je bent ongetwijfeld bekend met het legendarische Walibi Fright Nights, lekker je de moeder schrikken tijdens Halloween en een achtbaantje pakken. Nu hebben ze iets nieuws in Biddinghuizen en dat is het Walibi Play-event, met jawel... videogames. Natuurlijk was Martin 'gast deluxe' tijdens deze eerste editie en mocht hij onder andere met Afrojack in een reuzenrad en een potje Fortnite pielen tegen Paraduze.



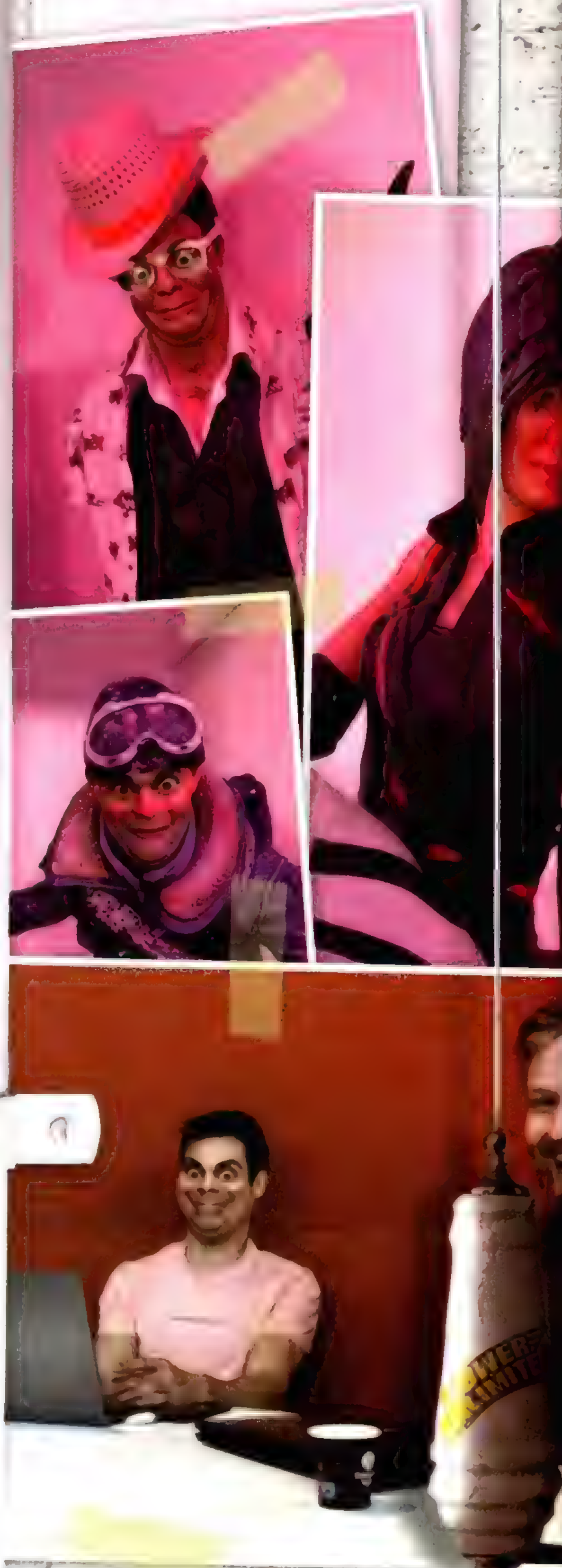
YO!POST

Het antwoord is: Research, Mike, research. Zoveel mogelijk op Habbo Hotel zitten en keihard je tijd verdoen en compleet vergeten dat je dit wilde doen en daarna verder gaan met je leven!

Hallo ik zal graag game maken zoald habbo hotel ma weet niet hoe er aan beginne
Vriendelijke groete

FILTERS

Flauw, maar toch blijft dit het beste filter van Snapchat, en hij werkt dus ook nog eens op onze statues.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED



TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

PERSKIT VAN DE MAAND

Net zoals iedereen houden we van cadeaus. Hoe gekker, hoe beter! Deze survivalkit van The Quarry is wel netjes hoor. Jammer dat 'ie te grazen is genomen door een beer, maar de doos brengt in ieder geval een flinke glimlach op het gezicht van Florian!







DESTINY-HELM

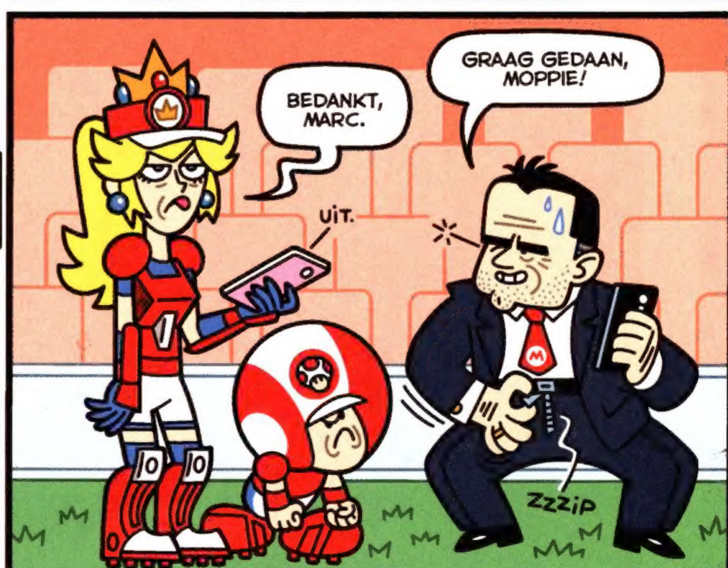
Wanneer is het carnaval? Want we hebben al de perfecte outfit gevonden. Nu alleen nog een manier vinden om die Fristi's makkelijk naar binnen te schuiven.

FRAMEDROP

JORDI PETERS







Neo's Art



Dankzij Stranger Things seizoen 4 geniet het nummer 'Running up that Hill' van Kate Bush uit 1985 van een hernieuwde opleving. Leuk voor Kate en alle royalties die binnenrollen, maar ook voor mensen die nog een actieve herinnering hebben aan de eerste keer dat dit nummer populair was. Zoals Neo: "Ik stelde me voor dat de Demogorgon de nieuwste cassette van Kate Bush had gekocht en niet kon wachten het te laten horen aan Vecna." En nu stellen wij ons dat ook voor!